平成12年3月5日発行第7巻第4号通巻52号

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから③

愛を求めて3000通！



ゲーム批評に寄せられた
読者の声総集編、第三弾！

Reader's Critique

ライター志望部門
ついに3ポイント獲得者がっ！

僕の私のゲームベスト10
私だけの名作……面白企画が目白押しだっ！

画廊［GAROU］
～MARK OF THE WOLVES～

PART.1

いつもイラストを送って下さる読者の皆様、本誌ではあまり載せられなくてスイマセン。そこで、大々的にイラストギャラリーを開催！　うーん素晴らしいですな。正に絶景であるからにしてからに（©広川太一郎）。



宮城県　洸岡紗希



新潟県　コルクボード


神奈川県　山田綾子



佐賀県　森下隆



千葉県　雷波少年



岡山県　久石薫

CONTENTS

投稿ゲーム批評 読者あってのの本ですから3

◆◆

隔月刊「ゲーム批評」21号～30号に寄せられたアンケートから

ゲーム批評読者、生の声をくらえ！

1 第21号アンケートから …………6

「それじゃ、ゲームの面白さってなに?」
- ゲーム業界の未来に感じることは？
- ひとこと言いたい相手はいますか？
- 俺たちゃゲームクレーマー

2 第22号アンケートから …………12

「さようなら、セガサターン」
- 期待している新ハードは何？
- 最近遊んだもので面白かったものは？
- おしえてげえむひひょう

3 第23号アンケートから …………18

「来るか!? NINTENDO64」
- ゲームと著作権について思うことは？
- あなたの「秘密」を教えて下さい！
- ゲーム批評にひとこと！

4 第24号アンケートから …………24

「掟破りのソフト批評スペシャル」
- ドリームキャストを購入しましたか!?
- '98年の出来事＆'99年に期待すること
- 女性ゲーマー救国戦線会議

5 第25号アンケートから …………30

「こんにちは、ドリームキャスト」
- 「ファナルファンタジーⅧ」を購入しましたか!?
- アンケートハガキ意味不明渦巻地獄

6 第26号アンケートから …………44

「FF Ⅷは何だったのか!?」
- あなたはPS 2に何を期待しますか？
- コンシューマ以外のゲームでオススメは？
- 僕は私はこんなことに興味があるのさ!!

7 第27号アンケートから …………50

「話題！問題？次世代PS」
- 上昇・エニックス訴訟判決に思うこと
- 注目している若手ゲームクリエイターは？
- みんなで中古ソフト問題を考えよう!!

8 第28号アンケートから …………56

「テレビゲーム温故知新」
- 月に何本新作ゲームを買いますか？
- ズバリ一番好きなゲーム機は何ですか!?
- 僕の私のゲームワースト10

9 第29号アンケートから …………62

「面白いゲーム、知らない？」
- 君の心のゲームをぜひ教えてくれ！
- 今後発売されるハードで注目しているのは？
- あのゲーム批評ライターのこんな過去!!

10 第30号アンケートから …………68

「ネットゲーム、呪縛と新生」
- あなたの'99年ベストRPGは？
- RPGと物語との関連性について
- 表紙イラスト著者紹介

11 Reader's Critique PART 1 …………36

12 Reader's Critique PART 2 …………74

13 Reader's Critique PART 3 ライター志望部門 …………82

14 僕の私のゲームベスト10 …………90

15 私だけの名作 …………94

16 編集部から …………97

17 表紙

18 イラストギャラリー 画廊[GAROU] ～MARK OF THE WOLVES～

Illustration／Tetsuhiko Kikuchi (TREASURE)　CoverDesign／Hitomi Ono (MICROHOUSE)

泥まみれ、やけっくそ（ザブングル15話）

ってこの本ですから3

拝啓　ゲーム批評読者様

いつも「ゲーム批評」をお読みいただきまして、ありがとうございます。またアンケートハガキ、ご意見、イラスト等、様々な熱い思いのこもったおたよりをお送りいただきまして、誠にありがとうございます。

そうした皆様の真心が、また結実いたしました。21号から30号までの間に皆様から寄せられた投稿を元に編集した「投稿ゲーム批評　読者あっての本ですから3」ついに完成です。皆様のストレートな意見がギュギュギュッと詰まったエネルギー充填120％の豪華パワフル本、ご賞味いただければ幸いです。

（ゲーム批評編集部一同）

読者あ



愛を求めて3000通！
…をギュギュと濃縮！
絞りたてフレッシュパックでお届け！

「歴史は俺たちに何をさせようとしているのか！」

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'98年4月～5月）

4月4日	**サクラ大戦2（SS）**
4月7日	日本経済新聞が「バンダイ、携帯ゲーム機市場に参入」を報じる
4月16日	**テイルコンチェルト（PS）**
4月23日	**GUNGRIFFON II（SS）**
4月23日	**クレイマン・クレイマン（PS）**
4月29日	**機動戦士ガンダム ギレンの野望（SS）**
5月15日	スクウェア、『ファイナルファンタジーVIII』をプレイステーションでリリースすることを発表
5月21日	セガ、新ハード「ドリームキャスト」を発表
5月28日	アトランタでE3開催
5月28日	**少女革命ウテナ（SS）**

21号・ソフト批評タイトル

レブス（PS）
ネオ アトラス（PS）
機動戦士ガンダム　ギレンの野望（SS）
スーパーロボット大戦F・完結編（SS）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム（AC）
エアガイツ（AC）
ゼノギアス（PS）
パラサイト・イヴ（PS）
テイルコンチェルト（PS）
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに（PS）
クレイマン・クレイマン（PS）
サクラ大戦2（SS）
ひみつ戦隊メタモルV（SS）
GUNGRIFFON II（SS）
電車でGO！2高速編（AC）



主な記事

セガ新ハード「ドリームキャスト」発表を報じる業界トピックスから始まった21号。

第1特集は「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」。宮路洋一氏と中村光一氏との対談、著名ゲームクリエイターインタビュー、注目作レビューなど、ゲームの本質的な面白さについて多角的に検証した。第2特集は「今、ゲームマスコミに求められているもの」と題し、ゲーム雑誌の在り方について考察。代表的なゲーム雑誌の編集長へのインタビューなども行った。

その他の記事は、ソフ倫（コンピュータソフトウェア倫理機構）の新理事会発足を伝える「告発！ソフ倫　新しい体制となったソフ倫。その行く末は…」、格闘ゲームをまとめて取り上げた「諸人こぞりて格闘ゲーム小特集」など。また巻末カラーマンガ「ゲーム業界　明日はしらない。」が始まった。

1998

VOL. 21 それじゃ、ゲームの面白さってなに？

隔月刊ゲーム批評21号◆1998年7月1日発行

21号読者アンケートから・その1

これから先のゲーム業界について感じられることをお書き下さい。

読者たちはゲーム業界の今後をどのように考え、どうなれば良いと思っているのだろうか。未来にあるのは希望、絶望？ ゲームの未来は明るい、暗い？ ゲーム業界の明日はどっちだ!?

64DDは本当に発売されるのか？
（茨城県　MS培地）
ちゃんと発売されました。（編集部）

■20年後も元気だったらいいなぁ。
（愛媛県　せきをしても一人）

■子供（小学生以下）がゲームから離れて行くような気がする。ドリームキャストもモデムがついてスペックもすごいけど、果たして子供は買うのかな…？
（埼玉県　ブラックサン）

■ライトユーザー向けの安易なゲームの氾濫。簡単であることにさして問題はないけれど、面白さを感じられないゲームが多い。自由度が低く、「違う楽しみ方」が出来ないゲームが増える。それが原因となるヘビーユーザーの減少。
（神奈川県　CRT）

■良くできているソフトが売れなくて、中身スカスカで画面がキレイなソフトが売れたり…なんか心配だ。
（東京都　ぺんぎん・ユイ）

■迷走の時代だと思う。ゲームをあまりやらない人でも夢中にさせるソフト（昔でいえば『マリオ』や『ドラクエ』）が少ない。良質なゲームが売れず、良いソフトハウスがなくなっている。（神奈川県　スミダ）

■現在ゲームはビジュアルを重視したソフトが次第に増えてきています。そのうちに、どのソフトも同じ位のレベルまでグラフィックが向上してしまったら、次は何によって他のソフトとの差別化を図るのでしょうか？
（岡山県　久石薫）

■PSバブルもそろそろはじけてピンチになる会社がたくさんでるでしょうね。（愛知県　佐藤俊隆）

■しばらくは業界全体のリストラが続くので関係者は大変でしょうね…。
（埼玉県　左真紀）

■業界そのものが自転車操業の状態なのではないだろうか。どうも、そんな危機感を感じる。
（栃木県　閑人某）

■少子化のために未成年層がメインターゲットとならなくなり、また成年層以上の年代になるとゲームに割ける時間が減るので、これまでほどゲームが売れなくなる。その結果、数が出ないと成り立たないコンシューマゲーム機市場は崩壊に向かい、ゲームのメインプラットフォームはパソコンに移る……とは、なってほしくないなぁ。
（茨城県　後藤善之）

■どんどんライト方向とオタク方向に進んだ結果、現在のアニメ業界のような「ブーム」が起こる事もない、分散した世界になるような気がします。レベルの差はスゴイのに、どれも「ああ、ゲームね」と、ひとくくりにされそうで。
（福岡県　元・なかなかやる書店員）

■どうみても売れなさそうなゲームが多すぎる（有名、無名のメーカー両方とも）。パソコンじゃないんだからもっと思いとどまってほ

しい。セガもソニーも任天堂も（特に前の二つ）企画段階でもっとキビシクしてもらわないとプレステの一部のメーカーだけがもうかってるのもあぶなくなってしまう。
（三重県　怪ケツじゅんナマン）

地元の青年団のことで手一杯で、考える余裕ないっス。
（福井県　ジブハランダー）

■これからのセガの動きで大きく変わる（かも）。プレステと比べるとＣＭがつまらないセガは新ハードは面白いＣＭを作ってもっと知名度を上げる必要があると思う、それで変わる。…多分。
（群馬県　ゐぬ鍋）

■今のペースで、とりあえず不安は感じていません。でも任天堂の先行きが少し不安。どうみてもＰＳの方が斬新で意欲的なゲーム多いし。フィオレンティーナに金出してる場合じゃないでしょ本当に。
（茨城県　長谷川洋一）

■ムービーばかりのゲームは、もう消える。消えて欲しい。ハードのスペックが上がれば、リアルな映像も作れるだろう。でも、そんなのつまらない。
（京都府　緑朗）

■ソフトメーカーが今以上に増加し、「クソゲー」の出る量も増加。結果、つぶれるメーカーも増加。しかし、良質なゲームが、その中から生まれてくることに期待をしている。
（静岡県　リデル・ハート）

■続編が多いのデ。『ドラクエ』『ＦＦ』シリーズはもおいいのデ。結局昔の名前にたよったゲームは面白くないのデ。
（岩手県　じいこ）

■先行き不透明な会社が多すぎるのでは？　ただ死にそうになるまで働いていては、楽しいゲームは作りにくいのでは？
（神奈川県　ターミネーター）

■私はゲームはファミコンの時が一番面白かったように感じる。いくらニューハードを出してもソフトが面白くなければ意味がない。
（神奈川県　すばる）

■閉塞感のひとことに尽きる。有名ソフト会社のタイトルばかりが売れ、またハード間によっても売上げの格差の発生があるから。
（神奈川県　迷いの森）

■三強時代から戦国時代になれば楽しいと思う。
（石川県　スタンガッシンガー）

■何でも一回破綻しなきゃダメでしょう。
（京都府　ＡＵＧＵレオ）

■そろそろアタリショックの再来ですかな。
（東京都　ウポ）

■くもり　のち　雨。
（神奈川県　ミズケン）

■先細り。
（千葉県　山本健雄）

■なるようになれ。
（東京都　考え中）

■よくわからない。
（兵庫県　カトー＝ヒカル）

■勝ったの負けたの言わずに、面白いゲームを作って欲しいだけ…。
（栃木県　ＬＵＮＡ）

■いつまで僕らはゲームに夢中でいられるんだろう。
（愛知県　なるお）



イラスト：脳みそホエホエ

21号読者アンケートから・その2

ひとこと言いたい相手はいますか？ また、その時は何を言いたいですか？

ゲーム、人物、メーカー……ユーザーたちが普段から一言言いたい相手に向かって激白！ ユーザーたちの魂の叫びを思いっきり聞け！

エニックスへ。『ドラクエⅦ』本当に作ってるんですか？
（福岡県　リュウの嫁）

■スクウェアに一言。ドット絵のゲーム出してくれ（『聖剣伝説』希望）。
（東京都　おひつぢ座）

□『聖剣』、出ましたね。（編集部）

■ネバーランドカンパニーの皆さん。『カオスシード』面白かったです。なのに某センチより売れないのは悲しい。
（岐阜県　シるコさンド）

■糸井重里氏。早く『MOTHER3』出して下さい。いったい何年待たせるんですか。これが出たらN64も一緒に買おうと思ってるのに。任天堂が苦戦しているのはあなたのせいです。
（京都府　平松聖悲）

■セガに一言。ドリームキャストのパッドはなんでボタン4つなんだー！ サターンは6つだったのに～。オレはカプコンが好きなんだ～。
（京都府　連打馬鹿）

■赤井孝美さん。イラスト付きでサイン下さい。
（福島県　竹須）

■スクウェアさん、もういい加減、無表情、無口な主人公にするのやめません？
（埼玉県　くじらいあゆ）

■すべてのゲームメーカーへ。作品なゲームより、遊び道具なゲームを作って下さい。っていうか、作れ。命令。（群馬県　小野彰子）

■ハドソンへ。『天外Ⅲ』はいつ発売!?
（京都府　えりす）

■ワープ・飯野賢治氏。映画的なゲームはもういいです。映画的じゃないゲームをやりたいです。
（山形県　古関製造）

■任天堂さん江。AV仕様のファミコンにマイクがついてないのは何故だ！ これじゃあ『たけ挑』が出来ないじゃないか！
（静岡県　わたしだ）

■セガへ。今度こそ裏切らないでくれ（それでもついて行くけど…）。
（大阪府　MDユーザー）

■がんばれセガ。がんばれドリームキャスト。たのむから。
（福島県　しりる）

■コナミ様へ。関連グッズ作る余力を、すべてソフト側に費やして下さい。
（千葉県　栗原郷志）

■『プラネットジョーカー』。あまりの出来の凄さに私は感動いたしました。有り難う！ JOKER様、万歳！
（埼玉県　ONKEL.）

■ゲーム アーツ：『グランディア』をプレステで出さないでほしい。
（岡山県　くし）

■テクノスジャパン様、その後いかがですか？（埼玉県　笹川拓也）

■任天堂。今64に最も必要なのは『ゼルダ』でもサードパーティーでもなく健全でかつ優れた販売戦略と流通体制およびそれを整える人材だと思う。
（富山県　いやしかし）

セガの入交氏。名前なんて読むの？（東京都　柿島馨）

「いりまじり」です。（編集部）

■飯野賢治氏へひとこと。ど～やって時間を作っているのデスか？　いつも御多忙でいらっしゃるにもかかわらず、なあんでもデキてしまうのはどうして!?　ノロマな私はとてもうらやましい限りです。（千葉県　のをす）

■自分で選んで買ったゲームを「つまんねえ!!」という奴。そんなものを選んでしまったのは手前なんだから、責めるなら手前自身のバカさ加減を呪いなさい!!　何でも他人のせいにするな!!　バカモノ!!（大阪府　あひょ～ん）

■ドリームキャストのコントローラーへ。お前、おもいっきり使いにくそうだぞ。（群馬県　小林貴光）

■『FF』は天野さんの絵じゃなきゃいやだよう（泣）。（東京都　御畑郁子）

■任天堂さん、マジでがんばって!!　あなたは正しかった。あなたのゲームは面白い!!

■SNK。前々から思ってたが、ロード時間長すぎ。『KOF』なんて毎回ロードしてるからかなりひどい。なんとかしてくれ。あと『月華の剣士』おもしろすぎ。金なくなっちゃうだろ。（茨城県　KAT）

■スクウェアに「CGムービーの美しさに感動いたしました」と言いたい。（神奈川県　山田綾子）

■ガンバレ中小ゲーム制作会社。（宮城県　防弾アミタイツ）

■チュンソフトに一言。まだクリアしていないけど『街』は、やってて本当に楽しかった。これからもこーゆー練り込まれたソフトを出して欲しい。（岡山県　うどん）

■コナミの実況シリーズのジョン・カビラのトーンが、シリーズを重ねるにつれさがっているので、もっと激しく実況してほしい。うるさいぐらいの方が良い。特にPS版。
（新潟県　スペシャルウィーク）

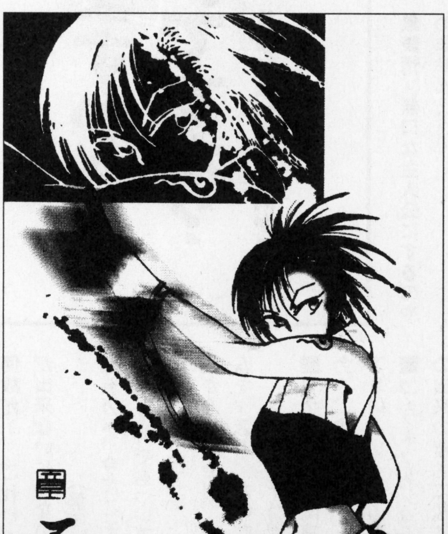
■セガ：ドリームキャストが発売されてもサターンを見捨てたりしないでくれ！（大阪府　鳥丸潤）

■サターンのパワーメモリーにひとこと。ちゃんと読みこめっちゅーの。（千葉県　ジャン・ジャック・ミセミセ）

■近所のゲームショップHへ。中古ソフトを新品といつわって売るのはやめてちょーだい！（岡山県　ローズマリーのおばあちゃん）

■『クーロンズゲート』へ…。くじけるな。けっしてクソゲーじゃないぞ！　そう…特殊ゲームだ。ソニーらしくライトユーザーにむけて再起を望む…『クーロンズゲート2』…むりかナ。（愛媛県　クーロン助川）

■すべてのGAMEユーザーへ。みんなで幸福になろうよ！（大阪府　院田昭博）



岡山県　虹川章

聞け、消費者の怒りの声！

俺たちゃゲームクレーマー

'99年の裏流行語大賞「クレーマー」。というわけで今回はゲーム批評読者にクレーマーになってもらった。読者の怒りの声を聞きやがれコノヤロー。肝臓売れ！ 目ン玉売れ！（違う）

■メガドライブで見せたゲーム魂が今のセガには感じられません。（静岡県　ゆうじ）

■セガ！ サターンを見捨てるなコノヤロー！（東京都　理不尽大王）

■ドリームキャストって、なんかうるさい。もっと静かにして。（宮城県　八広天狗茸）

□拝啓セガ殿。いつも大変ですね。心中お察しいたします。（編集部）

■ゲームショップで「ダブルメモリー」という30ブロック入ったメモリーカードを買ったのだが（普通のメモリーカードとほぼ同じ値段）、これがろくでもない代物で、使用開始から一ヶ月くらいたった頃にすべてのデータが壊れてしまった（『ネオ アトラス』や『刻命館』『みんなのゴルフ』など）。こんな物をのさばらせておくソニーに問題があるのではないか？ 中古ソフトなんかよりこっちを先に撲滅しろ！（千葉県　鼠漢）

□正規ライセンス商品でないパチモンだけど怒りの矛先をソニーに向ける辺りに生粋のクレーマー魂を感じます。80点。（編集部）

■近所にあるゲームショップPで『デスクリムゾン』なんかを8000円で売るな！ 欲しいぞ。（栃木県　エンディア）

□欲しいんかい。（編集部）

■チュンソフトのサウンドノベルズシリーズはPSに移植した途端、親切設計になってしまった。SFC版『かまいたちの夜』で選択肢を全部メモしながらも、いまだに金のしおりにならない俺の苦労は一体……。（宮崎県　ぷうかJターボ）

□ゲーマーならではのクレームですな。でもチュンソフトに罪はない。却下。（編集部）

■このまえ某ゲーム雑誌を買ったら、ドリームキャスト特集ページ付近がなんかベトベトしてた。嫌だった。（福島県　有言実）

□それは「当たり」です。もう一冊もらえます。ウソ。本は買う前に中身を確認しよう！（編集部）

■フリーマーケットで買ったというメガドライブ（どうやら初期型らしい）をTVに接続するにはどうしたらいいかをトイザらス市川店に聞きに来た女性は、今でもメガドラをしているのだろうか。ちなみにその当時（'97年末）店の従業員で本体を見て「メガドラだ」と一発で分かったのは私一人。無論、メガドラは取り扱いしていませんでした。（千葉県　こみやよしはる）

□最後はクレーマー目撃報告でした。なぜメガドライブ？『スタークルーザー』とかで遊びたかったのかな？（編集部）

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

・このハガキに切手をはらなきゃいかんのはメンドくさい。
・中途半端におもしろくないゲームの特集を中途半端に出してほしい。

（愛知県　ADJUST）……本誌へのクレームですね。すいませんが切手は貼って下さい。中途半端ゲーム特集は面白そう。（編集部）

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'98年6月～7月）

6月10日	大手メーカー5社が中古販売で（株）ドゥーを提訴
6月12日	NINTENDO64、14,000円に値下げ
6月18日	**XI［sái］（PS）**
6月25日	**ダブルキャスト（PS）**
6月30日	NEC-HEがドリームキャスト対応ソフトを同時発売発表
7月8日	大手メーカー6社が中古販売で（株）アクトを提訴
7月10日	コナミが藤崎詩織のアダルトビデオを作成した男性を提訴
7月14日	**F-ZERO X（N64）**
7月16日	**武蔵伝（PS）**
7月25日	Windows98発売

22号・ソフト批評タイトル

バロック（SS）
少女革命ウテナ　いつか革命される物語（SS）
ダークメサイア（PS）
ダブルキャスト（PS）
シャドウタワー（PS）
テクノドライブ（AC）
ストリートファイターEX 2（AC）
サイキックフォース2012（AC）
アストラスーパースターズ（AC）
ダイナマイト刑事2（AC）
セガラリー2（AC）



主な記事

第一特集は「さようなら、セガサターン」。'98年5月にセガの新ハード、ドリームキャストの発売が発表されたことを受けて組まれた特集である。結果的にはPSに敗北したサターンの3年間を総括している。刺激的なタイトルと岡崎武士氏の表紙が各方面で話題を呼んだ。また、第二特集は「徹底！　パズルゲーム大特集！」。もっとも根源的なジャンル、パズルを徹底的に分析。トレジャー社長・前川正人氏のパズル理論分析、『XI［sái］』を制作した元大学院生のチーム「shift」のインタビュー、名作パズルの制作者に制作秘話を聞く「名作パズルゲームを作った男たち」がメイン記事となっている。大槻ケンヂ氏がゲームに対する思い出を語る特別企画もあった。

VOL. 22 1998 さようなら、セガサターン

隔月刊ゲーム批評22号◆1998年9月1日発行



22号読者アンケートから・その1

新しいハードで期待されているものはありますか？ その理由は？

読者の皆様が期待している新ハードを一挙公開！ 当時やはり注目度が高かったのは発売前で盛り上がっていたドリームキャスト。あと意外にも64DDを支持する声も多数！（みんな買った？）

ドリームキャスト。セガが命をかけてそうだから。
（大阪府 454カスール）

■今あるので充分なので、数年静観します。（静岡県 仲川まりあ）

■もーPSだけでいーや、と思ってたけど、PS2だとう!? でも『ゼルダ』と『MOTHER3』もやりたいしなぁ。（東京都 主婦道ブレード）

■SNKが発売しようとしている携帯用ゲーム機。個人的にはSNKのゲームは好きなので頑張ってもらいたいんですけどね。（東京都 琥珀）

■ドリームキャスト。『サクラ大戦3』はこのハードでしかないでしょ？（東京都 トクナガアイかな…）

■ドリームキャスト!! ひょっとしたら『レンタヒーロー』と『ファンタシースター』の続編が出るかもしれないから。（神奈川県 SS甘党メモラー）

□良かったですね。（編集部）

■DCで『オラタン』出るなら、SSのツインスティックと共用できるコネクターが出てほしい。（東京都 小林将人）

□ガッカリでしたね。（編集部）

■ドリームキャスト。モデム標準装備の恩恵に期待。（大阪府 院田昭博）

■いっそのことニューハードはPCマシンのビデオカードとして売りに出しゃあいいんだよ。（東京都 DG）

■ない。新しいハードより、ニンテンドウパワーの来月のラインナップのほうが気になる。（青森県 明日は阿修羅ノ章）

■無駄な話かもしれないが、有力ハードメーカー各社が仲良しこよしになって一つのハードを作ってくれたら、ユーザーも大いに助かるんだけど…無理だよな…やっぱ。（東京都 廣田修一）

■ドリームキャスト。今のセガを見ていると、'70年代後半～'80代年前半の全日本プロレスを見ている感じがする。ドリームキャストが、セガにとっての天龍革命であってほしい。（山形県 富樫多佳志）

■特にない。ニンテンドウパワー一筋。しかしラインナップに不満。『スーパー大相撲』なんて…。（岩手県 本城勝志）

■ネオジオポケット。ドリームキャストとどうつながるか？ 16ビットのポケットゲームはどうなのか？（愛知県 吹浦勇作）

■ドリームキャスト、略称ドムキ。なんだかんだいってもセガはすばらしいゲームを出してるので、そのために買う価値はあります。もちろんそれ以上も期待してます（滋賀県 よろ）

■なし。先日サターンを買ったばかりなので。（石川県 吉田早真）

期待はしてないが、全部買う。

（栃木県 GMJ）

なんだかなぁ（編集部）

■ドリームキャスト。セガが同じ過ちを繰り返すとは思えない。そこまでバカじゃないだろうから。
（愛知県 鈴木英二）

■ドリームキャスト。友人がすごいと言っていたから。
（福井県 ランマ）

■逆にスーパーファミコン。『マザー（1）』もリメイクしてくんねえかな。
（愛知県 ズバ蛮）

■ドリームキャストには「大丈夫!! SSのソフトもちゃーんと動きます!!」てなくらいの愛がほしかったっす。（三重県 鳥田真吾）

■64DD。ただし最近、私が期待しているほど、任天堂自身は64DDに期待していないのではないかと感じている。
（北海道 黒猫ジジ）

■64DD。データを書き込めるってところに浪漫を感じて期待もしていますが、それだって任天堂が開発しているからこそ。もしこれが無責任メーカーのセガだったなら、絶対に手出しはしませんね。
（岡山県 馬場浩司）

■64DD＋ゲームボーイの連動。ドリームキャストは、どうもオリジナリティがない。SFC＋N64＋PS＋Winのいいとこ取りって感じで、新しさがない。モデムだって、誰もが思いつくし。逆に64DDは、未知の領域だから。
（静岡県 K@ZU）

■64DD。データを書き込めることによる新しい「遊び」に期待している。
（岩手県 本舘哲人）

■64DD。任天堂だから。
（愛知県 アキ）

■PS後継機。SONYだから。
（神奈川県 ヒロシ）

■PS2。DVDで開発されているらしいが、すでに高画質のビジュアル重視のハードという指向性が感じられる。
（北海道 中川幸徳）

■ソニー信者なのでモチロンPS2です。
（栃木県 ひもぞう）

■早く全社統一のハードが高くてもいいからほしい。
（東京都 建部真一郎）

■ドリームキャスト。エコールの新作が気になります。
（北海道 変身研究家）

■プレイステーション2。現在のゲーム機の延長線上にしかないDCとは違い、本当の次世代機が期待できるから。
（兵庫県 コットス）

■今後も「高速船」と「ぴゅう太」に期待。
（東京都 鉄巨人）

■ハードに期待はしません。ソフトには期待しますが。
（青森県 くりころりん）

■期待していません。だって「このゲームやってみたい」といった物が少ないんですもの……。「ぜひともこのゲームがやりたい！」というソフトが5～6本出てきたら、そのハードを買うことを考えようかな……。
（東京都 右馬埜由美子）



22号読者アンケートから・その2

最近遊んだもの（ゲーム以外も含む）で面白かったものを教えて下さい。

読者の皆様はどんなゲームに熱中していたんだろう。というわけでアンケートを取ってみた。「ゲーム以外のものでもOK」と書いたところ、かなり愉快な答えが集まったので、ここは豪華二部構成でお送りしよう。

『ナムコミュージアムVol.2』のゲームがどれも昔のゲームだが新鮮だった。
（栃木県　タロウ）

■『フロントミッションセカンド』ロード時間が長いのが気にならないほどにはまってしまった。
（長野県　らいじんぐ）

■安かったのでサターンの『ゲックス』というアクションゲームを買ったのですが、おもいのほかハマってしまい、気づくと朝でした。
（神奈川県　キカ）

■『ONE～輝く季節へ～』for Win95（タクティクス）。良いゲームには売れてほしい。
（佐賀県　K.S.T）

■ネオジオCD『メタルスラッグ2』。タイムアタックとサバイバルモードが熱いぜ！
（栃木県　蟹天狗）

■スーファミ版『パロディウスだ！』のおまけモードでスコアアタック。目指せ300万！（ただしレベル7）
（岡山県　ちんねん）

■いや『クロス探偵物語』は本当に良かった。久しぶりにやりこみました。ところが、世間ではあんまり売れてないという。なぜだっ!! こんないいゲームが売れなかったら何が売れるんだ!! 100万本行っていい出来だぜぇ、クロスは。絵がきれい、音楽がいい、キャラが立ってる、読み込み時間がない!! これだけそろって文句のつけどころがない。続編希望!!
（岩手県　杉沢祐一）

■『アストロノーカ』体験版。はじめて体験版をプレイしてゲームがほしくなった。『ゼノギアス』は「買おうかなー」と思ってたけど体験版がひどかったのでやめた。
（福岡県　さっちゃん'88）

■N64のかくれた名作『スノボキッズ』。任天堂以外で良作が少ないけれど、このソフトはすべての操作が体の動きとリンクしていて直感的に動かすことができるというすごいソフトです。ぜひやってみてください。
（東京都　こしあん）

■『里見の謎』がものすごくなつかしくおもえて面白かった。グラフィックはヘボいしストーリーは変だしゲームとして問題はあるが、最近のグラフィックだけのワンパターンゲームよりよっぽど味があると思う。
（岐阜県　クラマラク）

■『アブノーマルチェック』。あなたに向いている職業「無職」と出た…シャレになってません。
（北海道　サクヤ此花）

■ゲーム批評にそそのかされておそまきながらやりはじめた『オラタン』。なかなか上達しないが相手をおちついて見れる様になれば楽しくなる。けど5面目までしかいけない。バトラーを使っている

原哲夫ごっこ。（東京都　BBC）

どんな遊びか教えて下さい。（編集部）

のに近接が出せないので距離をおいて戦ってしまう。くやしい。
（三重県　快ケツ!!じゅんなマン）

■『シャドウタワー』で10秒でスライム（ちがう）に殺されたこと。でも好き。（埼玉県　ぽぽぽ）

■『シレン』『DQⅥ』『弟切草』『メタルマックス2』…スーファミのソフトばっかですね。何か最近のソフトは全体的にこのころと比べて魅力に欠ける様な気がしてならないのが原因。
（神奈川県　誤銃連邪）

□ここからはゲーム以外の面白いものです。いろいろ寄せられた中から特にヘンなものを掲載。（編集部）

■クモの観察。クモが他のクモの巣にかかって食われているのを見た。この世界はなかなかあなどれん。すげえよ。（京都府　ねずみ）

■河原でロケット花火を8000本打ち上げた。
（千葉県　引越しました）

■「カイジ」のEカード。

■いとことやった花札。現金賭けてたので全員本気。気分は「カイジ」状態。（大阪府　みかえら）

□「カイジ」人気爆発です。（編集部）

■頭の中で妄想すること（色々と……）。何時でも何処でも出来る。しかもタダ。（千葉県　篠原隆大）

■携帯電話。無用な機能がいっぱい付いていて妙に楽しい。
（茨城県　妖怪出魂）

■杉並区探検。東京のチベットと言われる杉並区には、あぜ道がそのまま道路になったところがたくさんあるのです。自転車であちこち走るのですが、迷路のようで、いつの間にか自分の現在位置がわからなくなります。ヘンな店もいっぱい。かなり楽しいです。
（東京都　はるか）

■バイト仲間のI君。からかってるとキリないんだこれが。
（京都府　空条HYO太郎ヲ）

■知らない子供を連れ回す。
（埼玉県　アリーナ）

□それは犯罪です。（編集部）

■エアコン洗浄剤というのを使ってみたら、意外とキレイになっておもしろかった。
（千葉県　まくってチャンプ）

■ピンポンダッシュ。
（大阪府　オレ）

■猫。究極の遊び道具、まさに魔性の生き物。（福岡県　お時）

■利き酒。ハマリすぎてア●中ぎみです。（大阪府　パワー）

■軍人将棋。燃えたね。原爆の使い方とスパイの使い方が勝利のカギだね。（神奈川県　036）

■ギンガマンごっこ。
（大阪府　おーちゃん）

■約束破り。（東京都　特殊象）

■コンパイルから内定を取り消されて、就職活動した結果、この7月から働く様になり、仕事に慣れることに必死になってきた為に、この所あまり遊んだ記憶が無い。
（福岡県　ゴミ怪人チラーカースン）



宮城県　かんだ

ゲーム批評 責任編集 すぐやる班

おしえてげえむひひょう

ゲーム批評編集部に寄せられる読者からの苦悩の手紙！ 悲痛にも似た心の叫び！ 怒濤のごとき不況の波！（©鋼鉄要塞シュトラール@さらばUPL） このままじゃ読者たちが危ない！ 行け、ゲーム批評編集部すぐやる班！ 奇問難問に徒手空拳で立ち向かえ！

■エロゲーを買うことに抵抗はありませんか？

（愛知県 とと）

□ないよ。はい次。

（編集部）

■あのー『ドラクエⅦ』はいつ発売されるのでしょうか？

（東京都 勇気大豆）

□このハガキが寄せられたのが1998年末。そして現在2000年1月ですが、まだ発売されてませんね。堀井雄二氏が自身のホームページで爆弾発言をするなど（31号参照）、何かとモメているようです。現時点では2000年5月末発売予定だそうだ。やっぱりPS2発売後になっちゃいましたね。『MOTHER3』はいつ出るんでしょう？（って、聞いてどうする）

（編集部）

■編集方針に「ゲーム批評で取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする」とあるのですが、なぜワンダースワン版『クレイジー・クライマー』を取り上げなかったのですか？ 納得行きません！

（奈良県 東丈二）

□ごめん。編集部でも遊んだけど、ちょっと厳しいかなと……。特に操作系に難アリ。ツインスティック同梱で発売を！（無茶）

（編集部）

■なんで最近のRPGはキャラクターがしゃべるのですか!? 『レジェンド・オブ・ドラグーン』、買おうかどうか迷ってました。でもフルヴォイス。買う前に気付いてよかった十またしゃべんのかよもー、というやりきれない気持ちです

（岩手県 及川亜希子）

□やっぱりヴォイスに萌えてしまう人が多いからでしょう。あとゲームに売りがない場合、とりあえず「豪華声優陣を起用！」と宣伝できますから。ヴォイスのON・OFFを選択できるようになればいいですね。あとゲーム業界はもっと広川太一郎先生を起用すべきです。風邪の季節も花粉の季節も助かりマスク！

（編集部）

■やっぱり「街で見かけた」は続くんですか？

（埼玉県 全速幻像）

□「街みか」は小野さんが死ぬまで続きます。いや、死んでも続くかもよ!?

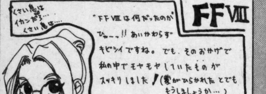
（編集部）

■ゲーム批評の名物コーナー「ゲーム業界、明日はしらない。」が消滅したんですけど、やっぱりメーカーから圧力をかけられたからですか？ その理由について触れられないので、どうしても知りたいのです。獅子丸先生とがっぷちゃんがメーカーの刺客に狙われてないかと心配です……。

（福島県 タリラリラン）

□だ・か・ら！ その話はアンタッチャブルだっつーの。これ以上つっこまないように。大人の世界はいろいろあるんです。あ、念のため、メーカーからの圧力とかはありません。獅子丸先生とがっぷちゃんは現在ゲーム業界から遠く離れた温暖な地で平穏無事に暮らしておりますので、これ以上心配しないで下さい。そっとしておいてあげてね。

（編集部）



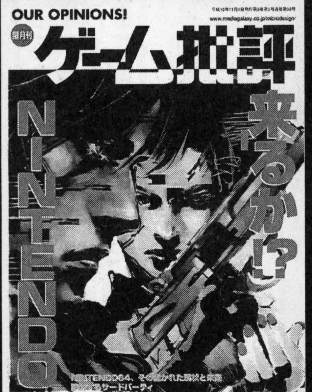
三重県 ナヴァロワ

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'98年8月〜9月）

8月2〜3日	第1回東京キャラクターショー開催
8月22日	セガ、東京国際フォーラムで『SONIC ADVENTURE』発表会を開催
8月31日	SCEI、プレイステーションの累計出荷台数が4000万台を突破したことを発表
9月1日	光栄、社名をコーエーに変更
9月3日	**メタルギア ソリッド（PS）**
9月10日	**どきどきポヤッチオ（PS）**
9月17〜10日	第36回AMショー開催
9月23日	**いただきストリート　ゴージャスキング（PS）**
9月25日	**ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜（GB）**

23号・ソフト批評タイトル

スターオーシャン　セカンドストーリー（PS）
エコーナイト（PS）
BRAVE FENCER　武蔵伝（PS）
OverBlood2（PS）
花火（PS）
影牢〜刻命館 真章〜（PS）
蒼天の白き神の座（〜GREAT PEAK〜）（PS）
トラップガンナー（PS）
バッケンローダー（SS）
アライブ（PS）
DEEP FEAR（SS）
レイディアントシルバーガン（SS）
ソウルキャリバー（AC）
ストリートファイターZERO 3（AC）
スペースボンバー（AC）
ランドメーカー（AC）
DEER HUNTER（PC）



主な記事

第一特集は「来るか!?　NINTENDO64」。23号の発売当時、まったく勢いの見られなかったN64に活を入れるというコンセプトの特集である。N64に深く関わる飯田和敏氏と平林久和氏の対談、桝山寛氏のインタビューを掲載した他、N64の夏商戦ソフト『F-ZERO　X』『ポケモンスタジアム』、隠れた佳作『ラクガキッズ』などをレビュー。N64で多数のタイトルリリースを予定していたマリーガルにも迫った。第二特集はネットゲームに焦点を当てた「通信ゲームってどうなんだ？」。内容は、ネットゲームに深く関わった制作者への取材や、今後の展望など。連載にはあまり動向が見られず、ある意味珍しい号かもしれない。

VOL. 23 来るか!? NINTENDO64

1998

隔月刊ゲーム批評23号◆1998年11月1日発行

23号読者アンケートから・その1

ゲームと著作権について思うことをお書き下さい。

『ときメモ』訴訟、同人誌訴訟、そして中古販売……ことある毎に取り沙汰されてきたゲーム業界における著作権問題。この無視できない問題について多くの意見が寄せられた。

中古がなくなったら死ぬ。
（神奈川県　佐藤良太）
生きろ。（編集部）

■そのキャラのイメージをぶち壊す「商品」を作るのは言語道断。しかし、もっと大切なのは、作り手が自分達の作ったキャラを守り、育てることではないのか。今の状況を見てると、メーカーはキャラを使い捨てているようにしか思えない。キャラクターは売るためだけのものじゃない！
（神奈川県　深谷俊臣）

■中古販売禁止をするのなら、面白くなかったゲームの返品制度があれば良いと思う。また、新品ではもう販売されてないソフトはどうするのかも問題では？　メーカーは作り続ける義務が出てくるのでは？
（大阪府　中谷敬治）

■著作権は守られるべきものではある。ですがゲームは多人数で作るものであるので誰のための著作権かな？と思うことがある。
（東京都　ｍａｕｋａ）

■いい作品をつくったクリエイターさんにその苦労に見合うだけの報酬が与えられるような業界であって欲しい。（岡山県　松本有生）

■僕はゲームショウに「ＧＯ　ＲＥＳＡＬＥ」とプリントされたＴシャツを着ていくつもりです。一部の中古ゲームファンの中で「ＧＯ　ＲＥＳＡＬＥ」運動が行われています。
（茨城県　七井敬弘）

■ものを大切に！って小学校でも習ったもん！　中古しか買ったことねえよ！
（京都府　がっぷちゃんは無頭児）

■本気で中古販売を中止したいのなら、新作の値段を下げてからにしてくれ。ついでに「限定版」もなくしてから。
（千葉県　こみやよしはる）

■音楽ＣＤと似たような制度で良いのでは？（山形県　富樫多佳志）

■僕は決めました。今後一切、中古ソフトを買いません（ただし、駄作についてはこの限りではナイ）。一人のゲームファンとして社会人として、クリエイターに敬意を払うつもりです。
（神奈川県　ＤＭＧ）

■昔はパッケージにギーガーの絵を無断借用したり、脱衣麻雀に「らんま」や「ナウシカ」を使ったりしてたゲーム業界も、ずいぶん偉くなったなあって感じです。
（神奈川県　川瀬哲）

■数年前に、カプコンがデータイーストの『ファイターズヒストリー』を訴えたけど、個人的にはＡＤＫの『ワールドヒーローズ』の方が『ストII』に似てると思った。4ボタン強弱だが、ハンゾウ、フウマの技なんてまんまリュウ、ケンだし、ブロッケンの伸びる手足なんかも…。
（埼玉県　ブラックサン）

「あんまり細かい事に目クジラ立ててると、想像力のある子（業界）に育たないよ」（埼玉県　みや）

■とりあえず、スーパーファミコンをやっているんで、中古がなくなったら困ります。
（岡山県　コズモス）

■そんなことはユーザーにとってはどうでもいいと言っても過言ではない。要は面白いゲームを出してくれるのかどうかが重要なのではないでしょうか。争いはいい加減にして欲しい。
（大阪府　乾利尚）

■『ときメモ』の同人ビデオが問題になっていたけど、あんな絵のHビデオがおもしろいとは思えない。
（岡山県　トリ）

■中古販売でも、制作者にお金が入る制度を作るべき。
（愛知県　トム）

■人の創った世界や、キャラを汚して小金を稼ぐような輩は厳しく取り締まるべきだと思う。
（北海道　サクヤ此花）

■質の悪い模倣作品を封じる手段としては有効。逆に他のクリエイターを牽制する為に、表現方法等の権利を主張し、創作活動をさまたげるのは最低。
（茨城県　妖怪出魂）

■『セクロス』と『バルーンファイト』と『F1レース』などなどなんで捨てちゃったんだろう。クソ難しかったからなぁ。中古があるからまだ希望があるんだと思う。
（東京都　柴田太郎）

■自分の周りはCD－Rでコピーをしている人が多い。大学のパソコンで最新のゲームをダウンロードしている人もいる。簡単にコピーできる上に、ほとんど罰せられないのが大問題。
（埼玉県　TEM）

■どーでもいい。中古買っていい思いしたこと無いし（CDキズだらけだったり）。だから中古も買わない。
（東京都　我王）

■価格を下げることなく、ゲームソフトの中古を全面禁止にするなど無意味である。大作、続編ばかり売れるという今の傾向に拍車がかかっても知らないぞ。
（福岡県　CAPRI）

■アイディアを切り売りする商売でこういう事をグチグチ言わない方がいいと思う。新しいモノが出にくくなる気がします。
（東京都　オウガ好き）

■パクリゲーなんていくらでもあるし、中古ソフトも今さらなくすのは不可能。もう何やってもムダじゃないかな。
（愛知県　斉藤康正）

■別にどうでもいいと思う。自分は、中古には安定感を、新品には緊張感を求めて買うので、中古はあった方がうれしいけど。
（東京都　サヒフ）

■私は「ゲーム＝おもちゃ」という感覚で遊んでいるので他の著作物（映画、小説など）といっしょにしてほしくない。高いお金を出して買ってるんだから、それを捨てようと売ろうと個人の自由だ！
（福島県　レレレのレ



23号読者アンケートから・その2

あなたの「秘密」はなんですか？

著作権問題とはガラリと趣向の変わったイロモノ質問、あなたの秘密はなんですか？読者の奥底に潜むドロドロネチャネチャした真実が今、白日の下に晒されるのだ！「秘密」主演のヒロスエも大絶賛！（ウソ）

今月、ゲーム代よりアダルトビデオ代の方が多い。2人Hも好きだが1人Hも好き。（茨城県　MS培地）
大きくなれよ。（編集部）

■N64は持っていないけど、いつか『J2』をやりたいと思っている。（東京都　ガイバーグー）

■『イヴ・バーストエラー』『デザイア』『YU-NO』『下級生』『ルームメイト』で泣いたことは決して恥ずかしいわけでなく、すばらしい思い出としての秘密です。（栃木県　メタスラファイト）

■きゃあ、ひみつ？　実はゲームを余りやらなくなった。すいません。あと、タコ足配線とかしています。すいません。パソコンはMac派だけど、iMacはだいきらい。これは本当にひみつだよ。Eメールで女の子3人、のべ4回泣かせてしまった。感動の涙の方。おお、罪な男だねえ。これもひ．み．つ．だよう。（神奈川県　ミズケン）

□はい次いこ、次。（編集部）

■仮性包…ゲフゲフッ。（山形県　古関製造）

□「ひとつ上野おとこ©上野クリニック」になろう！（編集部）

■のぞきをやって見つかった。以来、その家の人とはぎくしゃくしてしまっとる。秘密というより、はずかしい話になってしまった。（三重県　ヤスヒモ）

■自分のホームページでは人格が変わること。クス。俗に言う「ネット人格」。（神奈川県　さいとーしなこ）

■このあいだ賞味期限を一週間も過ぎた生クリームを料理に使った。責任持って自分でも食べたが無事生きている。（埼玉県　武田誠子）

■そーですねー。ベッドのある所の天井に「セーラームーン」のレイちゃんのデカい絵が貼ってあることですかねー。（福井県　ジブハランダー）

■失業中のくせに葉書には見栄を張って「会社員」と書いている。（千葉県　まくってチャンプ）

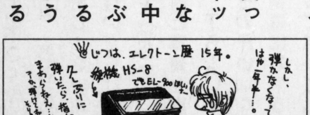
■毎日ヤクルトを飲んでいる（8本ぐらい）。（東京都　矢の倉壮一）

■実は公務員。ヒミツだぞ。（佐賀県　K．S．T．）

■「イッパツ危機娘」（ヤンマガ）のような人生を歩んでいる事です（笑）。いや…ホントに危機にさらされてるんです私。（群馬県　クーリン）

■借金取りから逃亡中の身。（住所不定　バラノシュラバ）

■パソコンを買って、インターネットをするようになって、ネットの中では「かわいこぶりっ子」していること。独身のようにふるまっている



東京都　おひつぢ座

1999ねん7の月の人類滅亡を秘かに期待しているコト。

（北海道　菅原美佳）

残念でした。また来週。（編集部）

けど、実は2人の子持ち主婦です。

（愛知県　秋元真理子）

■人（死んでいる）を車で●●●ことがあります。

（静岡県　まりりん）

■モンゴルマニア。

（愛知県　ジンギスカン）

■知人の離婚届の保証人欄に署名してしまったこと。彼女の子供（うちの子の友達）には知られたくない……。

（東京都　主婦道ブレード）

■エリマキトカゲを食べたことがある。

（千葉県　チックタック）

□味はどうでした？（編集部）

■体が、なめくじの胃と、カメレオンの舌を調合したものでできていること。

（千葉県　メタルギアｍｋⅡ）

□絶対だな!?（編集部）

■実は冥王星人。

（冥王星　ヤコペッティ）

□里帰りしたらお土産ヨロシク。（編集部）

■実は僕の左ウデはサイコガンです。ウソです。

（神奈川県　ビクトラー合金）

□素直でよろしい。（編集部）

■よくウソをつきます。

（東京都　源矢語症）

■今、全国まで応援をしに行っているアイドルさんは実はどーでもよくて、『トゥルー・ラブストーリー』の女の子達の方をとても大切に思っているわたし。同じ追っかけの人に知られたら、血をみるわ♡

（東京都　トゥルラーの友達欲しい）

■17歳の時（高3）体重100kgこえてたのに90kg台だと偽っていた。

（北海道　G）

■つい半年前まで米国で不法労働（ビザなし）しておりました（ゲームソフト店にて）。移民局の手入れが入る2週間前に身の危険を感じてやめ、帰国。日本大不況で職が無く、貧しさに泣きながら日がな一日家でゲームをしております。ちなみに不法労働がバレておれば、強制帰国の上、米国への再入国は禁止され、私はおろか同行していたダンナの会社人生はその時点で終わっていたことでしょう。今でも日本の友人知人には秘密です。（千葉県　はだしのデン）

■犬を散歩に連れて行き、いつもの空き地で遊ばせていると、突然地面を掘り出しはじめ、見ると彼の口には腐った肉が。止める間もなく食べてしまい、それ以来彼が腹をくださぬことを祈る毎日です。家族にバレたらすごくヤバイ。

（茨城県　長谷川洋一）

■バラしたら秘密じゃないんだけれども。この間違いだらけの世界を変えてみたいとは思いつつも、心のどこかで注目と賞賛を求めている自分がいる。下らない事だとは思いつつも、その思いはなくならない。ただ、物事に対する正しい評価だけは決して怠ってはならないと思う。

（愛媛県　ファウスト）



千葉県　永野雅美

月刊にして、
安くして、
カラーふやして、
ページふやして、
「ファジーララ」を再開して

東京都　ベガお

怒り、憎しみ、喜び、悲しみ……たった一言あいつに刻め

ゲーム批評にひとこと！

「ゲーム批評にひとこと！」ということで、ホントに一言だけのコメントをずらずらずらと並べてみたズラ（©ドカベンのセカンド殿馬）。心の準備はOKか？　ターゲットロックオン！　発射！　ドッカーン！

■もっと安くしてほしい。（愛媛県　梶川英敏）

■もっと辛口でいいと思う。（茨城県　七井敬弘）

■ゴチャゴチャしている所が気に入っています。（東京都　右馬埜由美子）

■負けるな。（栃木県　圏外魔境）

■最近、裁判がらみの記事が多すぎる。（栃木県　ＧＭＪ）

■ソフト批評を増やして。（三重県　田端伸吾）

■アーケードの批評はいらない。（福井県　谷口良弘）

■目に染みます。（埼玉県　エンドブ）

■ゲーム批評プロデュースのゲーム作ったらどうですか？（神奈川県　０３６）

■ちゃんと毎号読んでマス（立ち読みで）。（新潟県　デニー安藤）

■夢を語る前に現実に目を向けて欲しい。（千葉県　山川剛信）

■隔月刊なのでイマイチ情報が遅い。（神奈川県　たき）

■目のつけどころが良い。（東京都　フジヤマ）

■ずっと気になる存在でいて下さい。（京都府　喜里山デン）

■ふせ字はやめてほしい。（愛知県　小出春彦）

■時々サムイ。（福岡県　インドシナ）

■００７の特集をして！（広島県　オノちん）

■カラーページが少ないのはちょっと寂しいですね。（徳島県　佐良家康）

■トンガってて好きです。（愛知県　ＮＯＮ）

■覚えてろよ。（千葉県　角川マン）

■ポスターの通販を行ってほしい。（宮崎県　永遠の青き大地）

□まとめレス。梶川さん、頑張ります。七井さん、辛口でいきます。右馬埜さん、ありがとう。圏外さん、負けないぞ。ＧＭＪさん、そうですねぇ…。田端さん、分かりました。谷口さん、ゲーセンも良いよ。エンドブさん、染みますか。０３６さん、いいですねー。デニーさん、買って！　山川さん、分かりました。たきさん、こればっかりは…。フジヤマさん、頑張ります。喜里山さん、ありがとう。小出さん、すいませんねぇ。インドシナさん、温めましょうか？　オノちんさん、いいですね！　佐良さん、増やしたいのは山々です。ＮＯＮさん、これからもトンガるぞ。角川さん、覚えてるよ！（何を？）　永遠の青き大地さん、前向きに検討します（ウソ。ポスターって何？）。（編集部）



他人がなにげなくつぶやいた言葉
エロゲーの脇役キャラの一言
三文雑誌の小さなコラム
喉にささった小骨のように
何年もひっかかったままになる言葉がある。

岡山県　うどん

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'98年10月～11月）

10月6日	カプコン、ナムコがドリームキャスト参入を表明
10月6～8日	東京ゲームショウ'98秋
10月8日	バンダイ、携帯ゲーム機「ワンダースワン」発表
10月20日	ドリームキャスト予約開始
11月14日	ゲームボーイポケット3,800円に値下げ
11月21日	**ゼルダの伝説　時のオカリナ（N64）**
11月25日	ゲームボーイポケット3,800円に値下げ
11月25日	湯川専務CDデビュー。曲は「Dreamcast」
11月26日	**ポポローグ（PS）**
11月27日	バンダイ、携帯ゲーム機「ワンダースワン」発表

24号・ソフト批評タイトル

メタルギア ソリッド（PS）
火星物語（PS）
どきどきポヤッチオ（PS）
デストレーガ（PS）
アストロノーカ（PS）
パイロットになろう！（PS）
レガイア伝説（PS）
いただきストリート　ゴージャスキング（PS）
東京魔人学園剣風帖（PS）
LSD（PS）
ルパン三世 ピラミッドの賢者（SS）
ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～（GB）
超鋼戦紀キカイオー（AC）
スパイクアウト（AC）
弾銃フィーバロン（AC）
Dance Dance Revolution（AC）
信長の野望 internet（PC）



主な記事

第一特集は「掟破りのソフト批評スペシャル」。何号かに一度行われるソフト批評スペシャル。今回は掟破りということで、禁断の発売前ソフト批評を行っている。ラインナップは年末の話題作だった『ゼルダの伝説 時のオカリナ』『R 4』『幻想水滸伝Ⅱ』『クラッシュ・バンディクー 3』などそうそうたる品揃え。通常のソフトレビューで取り扱ったタイトルは『メタルギア ソリッド』『レガイア伝説』『いたスト ゴージャスキング』など。また、編集部員の趣味で「忍者・探偵ゲーム特集」もカップリングされた。第二特集は「徹底追求　ゲームと著作権を巡る諸問題」。この号から連載として「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」がスタートした。

1999 VOL. 24 掟破りのソフト批評スペシャル

隔月刊ゲーム批評24号◆1999年1月1日発行

24号読者アンケートから・その1

ドリームキャストを購入しましたか？ また購入した理由、購入しなかった理由をお書きください。

THE SEGA STRIKES BACK! ついに発売されたセガ乾坤一擲の新ハード「ドリームキャスト」。ぶっちゃけた話、読者たちはこのハードを購入したのだろうか!? ドリームキャストの真価を無闇に問う。

購入した。やっぱり購入しなけりゃダメでしょう。セガでしか楽しめないソフトも出てくるだろうし。しかし、ソフト少ないな……。（大阪府　山〜）

■まだサターンでも遊びたいソフトがまだまだあるので購入はまだだが、29800円でインターネットができるのは魅力。（岩手県　川畑貴宏）

■少なくとも現在はSSで満足しているのと、DCを買ってでもやりたいと思うソフトがないので、ソフト待ちです。SSの時は『パンツァー』があったからなぁ……。（大阪府　MD小夜曲）

■購入しました。セガの下僕だから……嘘。ソニックに逢えるから半分とヨーグルトに逢えるから半分……て所でしょうか。関係ないけどこの間、職場のお姉さんに「滝沢君に似てる」と言われてちょっと嬉しい。ということは私、男に生まれていたら専務と一緒にCM出れてたのかしら……？（それはちょっと違う）。（大分県　こはく）

■いいえ。どうしてかって、最近PSにも面白いゲームがたくさん出てて手がつけられないから。（千葉県　のべかずき）

■ゲーム機は腐りかけが一番ウマイ。よって、新鮮すぎるDCにはまだ手を付けていません。現在サターンの名作ソフトを中古屋でガシガシ収集してます。『街』は¥2500でラッキー!（神奈川県　6th）

■購入しなかった。理由：メガドラ、サターンと裏切られ続けてきたから本当に国民機になるまで様子見。（広島県　FIG）

■買いました。いずれ買う事になるでしょう？　ソフトは『バーチャ3tb』しかなく、それさえロクにやってませんが。対戦買ったオチコボレ。（千葉県　ペロリーメイツ）

■購入しました。理由はまず第一に「将来性の高さ」（VMや通信など）、第二に、今後発売されるソフトのラインナップに期待が持てたからです。（群馬県　内田孝幸）

■当然買った。全ては、セガ公国のため。繰り返し心に聞こえてくるソニックの名誉のために。ジーク・セガ!!（あと、『セヴンスクロス』が、いじょーなまでにおもしろそーなんで……）（神奈川県　ツイマッド社）

■もちろん買った（セガパートナーの入交社長モデル）。理由……セガが大好きだから。待っていればそのうち『デイトナ2』が移植される（はず）というのも大きい。あと、最近家庭用ゲームに停滞感を感じていたというのがある。（福岡県　お時）

■購入しなかった。『セガラリー』が発売延期になった。春に転勤があるのでそれまで待ち。先に64を買う予定。でも半年以内に絶対買う。セガ大好き主婦だもん。（埼玉県　武田誠子）

■購入していません。どうしてもプ

購入してない。哲学が違うので。

（山口県　チョヂョ）

どんな哲学がっ？（編集部）

レイしたいソフトがあるわけではないし、いま持っているPSのほうにプレイしたいソフトが山となっている現状では新しいゲーム機なんか買っている余裕はありません。それとDCの売り方がイヤ。パッケージにまで湯川専務の写真を入れるのはやりすぎ。（茨城県　後藤善之）

■セガファンとして、買わざるを得なかった。定価5万円でも購入しました。（多分）（東京都　鶴井一郎）

■「そんな金はない」別に高いってんじゃないっすけど。愛読していたスピリッツを立ち読みですますくらいビンボーなんです。今。

（神奈川県　DMG）

■『全日本プロレス』が発売されるまで待ち。でも鶴田が出なかったら買わないかも。今もSSの『全日』やってます。もう一年以上も。育成モードが楽しいんだコレが。

（佐賀県　K・S・T）

■通信モデムが標準装備で¥29800は安いと思うが、ソフトに全く魅力がない。今は完全に様子見。しかし、あっさりサターンを捨てたのに、それにかわる面白さを「ゲーム機」としてアピールしていないのが気になる。

（愛知県　ロベルト・バッジ夫）

■欲しいゲームもなく、お金もない。つまり、購入していない。でも、『街』の続編が出れば。

（新潟県　来夢来人）

■まだです。その理由、1：遊んでみたいソフトが今のところ無い。2：どっちが金出すか夫婦間でまだモメている。

（東京都　主婦道ブレード）

■購入しなかった。欲しいソフトが出てないから。『メルクリウスプリティ』が出たら買うかもしれない。

（山形県　桜美咲）

■買ってない。『バーチャ』嫌いだし、『ソニック』も嫌いだし。今んとこ、『ゼルダ』と『オウガバトル』でオレ的には十分だし。

（群馬県　まっどもなあく）

■買った。俺の内側の俺が買えと命令したので。（栃木県　嵐山賢三）

■キラーソフトが『バーチャファイター』では先行きが大丈夫なのでしょうか。（千葉県　山本健雄）

■「現物ないから買ってない」とか書こうと思ったら、売ってたんで買いました。31日に。ソフトは、同時で『ソニック』、1日に『ペンペン』。今までにない「通信」という機能で、何か新しいことをやってくれるのではないか、と期待しているのですが……（いつのことやら）。

（徳島県　けるべろす）

■DC予約解禁日に予約した。にもかかわらず、11月27日当日、手に入らなかった。そればかりか、「今年中のいつ頃になるか分からない」との店員の答え。頭にきて（短気ぶり発揮）即予約解消。後日それでもやっぱり欲しくて別のゲーム店へ予約……（優柔不断ぶり発揮）。現在に至る。

（大分県　AXF）

□ちなみに購入比率は、購入が14％、未購入が86％でした。

（編集部）





24号読者アンケートから・その2

'98年ゲーム業界の印象的な出来事はなんですか？ また'99年のゲーム業界に期待することはなんですか？

21世紀に向けて日々邁進しつづけるゲーム業界。激動の世紀末に相応しく、'98年も実に様々なことがありました。そんな中で読者の皆様が特に印象的だった出来事をピックアップ。同時に'99年のゲーム業界に期待することを聞いた。

'99年の出来事：コンパイル社の和議申請（泣）。見つけたら必ず「ぷよまん」買うようにしてます。（広島県　丘基紐造）

大きくなれよ。（編集部）

■'98年の出来事：チュンソフトPS参入!!　'99年に期待すること：「遊べる」ゲームが出てくれれば……（考えてみたら最近は昔のゲームしかやってないなー）。（東京都　おひつぢ座）

■'99年に期待すること：NECがこりずに次世代ゲーム機を発表する（笑）。富士通がDOS／Vマシンのゲームを安価にして遊べる「Vマーティ」を発表する（笑）。バンダイがソニーとの合併を決意する（笑）。『ドラクエ』の発売がさらに遅れる（笑）。ああ、しょーもない。（茨城県　妖怪出魂）

■'98年の出来事：せがた三四郎、星になる。'99年への期待：ニンテンドウパワーをもっと盛り上げてほしい。（宮崎県　ぷうかJターボ）

■'98年：『レイディアントシルバーガン』が売れなかったこと。'99年は大手が（大きい会社が）面白いシューティングを出して、派手に広告売ってバカ売れしてほしい。（千葉県　おれ）

■'99年に発売されるワンダースワンに期待。ゲーム機らしからぬスマートなデザイン、予定ソフトの充実。（大阪府　岡田一郎）

■私はただ一つ「ONLINE GAME」の登場です!!　ゲーマーだった私ですが最近はゲームがヒドイのでやってませんでした。今は『ウルティマオンライン』に1年もハマッてます。（東京都　helme,ZIN）

■某ゲーメストのプレゼントで『ストリートファイターEX2』の基板の当選者に僕の名前が載ったのにいまだにモノが送られてこないこと。もう新声社は信用しません。（愛知県　花水木一郎（芸名））

□潰れちゃいましたね。（編集部）

■'98年の出来事：湯川常務狂想曲。ゲームを売れよ！　お前等。'99年のゲーム業界に期待することは何もないです。ハードやゲームメーカーには全く期待してないし……。せいぜい守銭奴して下さい。私は私の好きな作品以外は興味ないです。（茨城県　辻村A）

■'98年の出来事：「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」「ドリームキャスト発表（発売ではない）」。'99年に期待：日本版アタリショック。最近のコンシューマゲームは本当につまらないので。1からやり直してほしい。面白いのは移植がほとんど。（新潟県　テラドライバー）

■'98年の出来事：個人的なことですが、PSの『百万円クイズハンター』に出場したこと。知り合いにバレないかとヒヤヒヤものです。'99年に期待：家にいながらにして『ストII』タイプの対戦格闘で通信対戦すること。さすがに、無理かな？

■'99年に期待すること、それは、ゲーム批評が生きているかどうか。（東京都　ババケン）

とりあえず2000年まで持ちました。（編集部）

（北海道　斉藤章道）

■'98年・セガが「湯川専務」でイッてしまったこと。'99年：ドリームキャストで「18禁」復活（真剣に）。（埼玉県　ひょうたんじま）

■'98年：せがた三四郎との邂逅。「セガサターンシロ！　指が折れるまで！　指が折れるまで!!」素晴らしい言葉だ。（東京都　T―20）

■'98年：ぼくらはRを忘れない……アイレムついに復活!?（『R―TYPE⊿』はゲーセンでやりたかった！『グラディウス外伝』も）。'99年：ゲーム業界はただではすまない。アーケード界は滅びてしまう可能性大。（愛知県　シタロンHP）

■'98年：『バトルガレッガ』がSSに移植されるという偉大な出来事がありましたし、チュンソフトがPSに参入したのも意外で驚きました。'99年は『ワーネバ2』が楽しみで仕方ないんですが、ハードは「三国時代」が続くことを祈ってます。（茨城県　長谷川洋一）

■ピカチュウひきつけ事件。あれ以来、TVアニメの放映の始めに「TVアニメを見るときはTVに近付きすぎないようにネ」みたいなテロップが入るようになったが、おかげで日曜の朝楽しみにしている『ガサラキ』にまで同様のテロップが入り、『ガサラキ』の渋い雰囲気がブチ壊されて残念だ。大体、TVに近付いて観るな、なんつーのは親の躾の問題で……（以下略）。（府中市　御心ボンバー）

□あとニュース速報も鬱陶しい時がありますね。「映像の世紀」にニュース速報を入れたN●Kコロス！（編集部）

■'99年はスクウェアが痛い目にあうとうれしいです。でもそんな事はないと思います。（大阪府　しみず）

■'98年：『64ゼルダ』がやっと出たこと。'99年：ムキャとPS2（仮）がどのようになってゆくのか。中古問題にどんな決着がつくのか。（北海道　谷口剛）

■'99年は、もっとゲームセンターが賑やかになるといいなぁ。今はちょっとサムイので。（京都府　クラフトワーク・ジンギスカンズ）

■知り合いがゲーム業界の人間なのですが「なんか景気悪くてねぇ……」とこぼしてました。人ごとながら心配です。（大阪府　無心）

■ニンテンドウ64DDの発売延期はファンとして情けなくなった。来年は任天堂も頑張ってもらいたい。（岡山県　ハンニャ）

■ドリームキャストの発売はやはり印象的でした。'99年はドリームキャスト絶好調を期待します。（鹿児島県　反橋洋一）

■ゲーム業界に期待するのは無駄な事だと思う。（愛知県　森弘）

■『街』売れなさすぎ。『パラサイト・イヴ』売れすぎ。DCがんばれ、DDでてくれ。（埼玉県　笹川拓也）

■ゲーム業界っつーか、「エロ星の名の下に」がゲーム批評の色モノ記事集団の中から第一弾の単行本になったことはホントに笑撃的で、ツボを心得とるなーと感心しました。'99年にはセガがツブれるとノストラダムスも予言してます。期待。（愛知県　男色侍）

□ノストラダムスもいい加減なヤローでした。（編集部）

■『ビートマニア』のヒット。これを考えたコナミは偉い。『ときメモ』でギャルゲーの戦犯扱いされた同メーカーだがこれで帳消しだ。『ダンスダンスレボリューション』も革命児ではないか。ゲーセンにスカした連中ばっかり来られるのも困るけど。（茨城県　とろおか）

■中古ソフト販売は違法だと新聞に大きく広告が出てたこと。発売日をたびたび延ばさないでほしい。待つのに疲れる。（福島県　竹須）

■セガサターンをすてた。『カルドセプト』のデータがこわれた。売れりゃいいんか！　いい？　そうだよな。かってにがんばれセガ。（山形県　ソニックファイターズは？）

■'99年もみんな頑張れ。（愛知県　シンジュ）

今宵復活！

女性ゲーマー救国戦線会議



東京都 反・（今の）某四角のカオルノ

ゲーム業界は女性ユーザーをもっと大切にしよう運動！　というわけで「女性ゲーマー救国戦線会議」、一夜限りの復活です。女性ゲーマー、女いろいろ万華鏡（©ザブングル37話）。

■女性向けゲームというとすぐ『アンジェリーク』のような美少年とラブラブーってなゲームを想像しがちだけど、逆に「複数の女性と浮気しておきながら、下手な言い訳で自分を正当化しようとする身勝手男」とか「甘い言葉だけで実際は彼女に甘えることしかしない軟弱男」に、ゴーカイに三行半を叩きつけるような作品は出ないもんでしょうかね？　『ときメモ』とかのギャルゲーのアンチテーゼとして……なんてことを最近のワイドショーを見ながらふと考えてしまった（松●弘樹とか羽●研二とか石●純一とか……）。（香川県　佐倉めいる）

□最近だとアレですね、小柳ルミ子＆大澄賢也。賢也くんは大変ですね（自業自得とも言う）。あと永瀬正敏と小泉今日子が破局って本当!?　（編集部）

■女の子の表紙だと買う時かなりためらってしまいます。（岡山県　久石薫）

□すいませんねぇ編集部が女の子好きなもので（笑）。かといって「魁!!男塾」とか「公権力横領捜査官中坊林太郎」みたいな漢（おとこ）くさい表紙も買いづらいですよね。難しいニャー。（編集部）

■今、目の前で「こんなにすばらしいCGで感動できるゲームは他にない！」と喜んで旦那が『ＦＦⅧ』をプレイしている。横でゲーム批評26号『ＦＦⅧは何だったのか!?』を読む私。夫は普通のサラリーマン。私はゲーマーオタク主婦…。（愛知県　所真理子）

□ゲーム版仮面夫婦ですな（そこまで言うか）。末永くお幸せに。（編集部）

■リノアとスコール。オレの前でいちゃいちゃするなー!!（静岡県　夏川まりあ）

□そうだそうだー！　（編集部）

■うちの普段あんまりゲームをやらない娘（九歳）が突然「新しいゲーム考えたの」と言いだしました。聞いてみると「主人公のともだちがいなくなっちゃって、しゃっきんがたくさんあって、主人公はその保証人になってて、おかねをかえさなきゃいけないゲームなの」「そのことを家族にはなしますか、って質問がでると、はい・いいえでこたえて、いいえにするとふしんにおもったつまがそのうちりこんしてって言いだすの。それでまたりこんしますか、はい・いいえ、ってやるの」…………そうか。おとうさんやおかあさんのやってるゲーム、あんたにゃ子供っぽすぎたのね。ごめんね気がつかなくて。でも嫌なゲームよね、それって。（東京都　太田扶美子）

□その娘さんの才能、伸ばしてみませんか？　投資しますよ。（編集部）

■「エロの星」、本当に終わってしまうのですか？　すっごくさみしいです（笑）。初めてこの手のソフトを購入しまして（『エックスチェンジ』）ドキドキ（？）しながらプレイしてます。フフフ。（大阪府　ＪＯ）

□意外なところから「エロ星」擁護の声が！　お陰様で特別編「Ｄ.Ｓ.９」で復活です（31号参照）。これからも続きますよ、多分。南先生に励ましのお手紙を出そう！（編集部）

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'98年12月～'99年1月）

12月3日	**R4－RIDGE RACER TYPE4－（PS）**
12月9日	ポケットステーション発売延期
12月12日	**ピカチュウげんきでちゅう（N64）**
12月17日	**幻想水滸伝Ⅱ（PS）**
12月20日	セガ、『シェンムー』発表会を横浜で開催
12月23日	**ソニックアドベンチャー（DC）**
	チョコボの不思議なダンジョン2（PS）
1月5日	マックワールド・エキスポで、マック用PSエミュレータが発表
1月21日	**ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ（N64）**
1月25日	ポケットステーション発売
1月28日	**セガラリー2（DC）**

25号・ソフト批評タイトル

ポポローグ（PS）
チョコボの不思議なダンジョン2（PS）
ユーラシアエクスプレス殺人事件（PS）
雪割りの華（PS）
久遠の絆（PS）
エクソダスギルティー（PS）
玉繭物語（PS）
I.Q FINAL（PS）
ヴィジランテ8（PS）
破壊王（PS）
1on1（PS）
Noël 3（SS）
ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）
ピカチュウげんきでちゅう（N64）
バンジョーとカズーイの大冒険（N64）
ウェットリス（N64）
ジョジョの奇妙な冒険（AC）
ガンバード2（AC）
スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード（AC）



主な記事

第一特集は「こんにちは、ドリームキャスト」。'98年11月27日に発売されたセガの新ハード・ドリームキャストを大々的にレポートしている。発売日レポートや各メーカーへのインタビューの他、ＤＣソフト批評として、『ソニックアドベンチャー』『バーチャファイター3tb』『インカミング』『戦国TURB』などを収録。また、第二特集は「音楽ゲームの過去、今、未来」。'98年、『ビートマニア』『DDR』で爆発的にブレイクした音楽ゲームを、多角的に分析。メディア・アーティストの岩井俊雄氏のインタビューも掲載した。その他、小特集「ゲームレンタルの可能性」やゲーム批評ライブレポートなどが盛り込まれている。

VOL. 25 1999 こんにちは、ドリームキャスト

隔月刊ゲーム批評25号◆1999年3月1日発行

25号読者アンケートから・その1

あなたは『FFⅧ』を購入しましたか？ 購入・未購入の理由をお書き下さい。またプレイした感想等あればお書きください。

毎度毎度お騒がせのスクウェアFFシリーズもついに第8作目。400万本に迫る販売本数を記録した『FFⅧ』、ゲーム批評読者からも賛否両論、多数の声が寄せられた。スペースを拡大しての一挙大公開！

買った。何はともあれ、日本のRPGの最高峰だから。
（東京都　シュウ）

■買った。まあ、面白そうだからというのが理由かな。ジャンクションやドローシステムは思ったより面倒ではない。でも戦闘なんて時間のかかり過ぎ。今はDISC3の始めですが、スコールが強くなり過ぎだよな。これならあっという間にレベル99だよ。絵的にはキレイだけど、表情が動かないのが能面のようで不気味。
（埼玉県　でんぶ）

■身内が購入したので少しやりました。感想としては、相変わらず戦闘がたるいところが印象的といったところ。GFに時間かかり過ぎ。1回見ればいいっちゅーねん。でも、グラフィック（ムービー部分）はさすがだと。ただし、フィールドやマップ上の移動、操作性は最悪だった。
（神奈川県　スミダ）

■某少年マンガ誌でポケステとソフトが当たったので喜んでプレイしました。が、画面切り替えの際に生じるタイムラグが妙に気になりまくり。けっこうテンポよく進むだけに気になるんだと思う。CGともうまく融合してるだけにとてももったいない。それにしても、です。全体見たときのレベルはとんでもなく高いですよ、このゲーム。
（大阪府　平新一）

■購入しなかった。値段が7800円と高い。RPGの続編モノは新鮮さがあまりない。フラグ立てのためにマップのすみからすみまで動くのと、謎解きのためにイロイロ探しているのに戦闘に勝手になるのが面倒臭くて嫌（敵が最初から見えているタイプのRPGならいいのにと思う）。『FFⅦ』が今2000円以下で安いので、『FFⅧ』も安くなるのを待つ。CMを見て、ムービーを見るためにゲームしてんじゃねぇと思うから。
（愛知県　トム）

■購入しない。前作をやってみたが、難しすぎてクリアできなかった。話もさして面白くなかった。スーファミの最後のFFの方が面白かった。宣伝しているキャラクターの顔もなんだか好みでない。
（和歌山県　水越眞由美）

■買っていません。お金がないので（泣）。とりあえず買えるようになったら絶対買おうと思ってます。最初は興味なかったのですが、情報を聞けば聞くほどすごい面白そうだし、専門誌のレビューもかなり高得点のようなので欲しくなりました。やはりスクウェアという会社は、ユーザーに「面白そうだ」と思わせるのがうまいのでしょう。
（茨城県　長谷川洋一）

■買いませんでした。というか、PSを持ってないので。『ドラク

エⅦ』が出たらPSも買う予定なので、そのとき安くなったら買うかもしれません。でも個人的に、Ⅶからのあの雰囲気は少し苦手。

（千葉県　深沢つかさ）

■購入しました。なんとなく購入していた。それなりに楽しめたと思う。『FF』シリーズにしてはラストバトルが地味だった。それにしても「バグ」って（ハニー）……。幸い、自分は遭遇しなかったけど、オーディンの呪い？　それとも『みんなのうらみ』？　なんか滑稽だよね。しっかりしろよ、スクウェア！（神奈川県　036）

■購入しなかった。映画などの「観る」ものには、ほとんどの場合お金を払おうと思わない人だから。たとえPS持っていても買わないだろう。（愛知県　平山寛章）

■まだ発売されてないです。でも買いたし。松たか子ー！（？）

（埼玉県　夜なべの里）

■購入しなかった。『FFⅧ』を回りの誰もが遊んでいると思うと、それだけでやる気が削がれます。個人的にはゲーム世界に自分だけの観点を見出せる『戦国TURB』の方が好きです。

（栃木県　メタスラファイト）

■実はいまだにPS持ってないんだよね、エヘへ……。とりあえず知り合いのを横目でチラチラ見ようかとは思います。

（静岡県　四暗単騎士）

■買ってません。『FFⅦ』のときに初日に買って、2ヶ月やらなかったんで、今回も2ヶ月くらい待ってみてもいいかな～と。周辺の人間が「買え～」と言って、自分では買わないよーなので、いずれは買ってやります。

（群馬県　佐藤明敏）

■買っていない。まだやっていないソフトがたくさん残っているのに、新作なんか買ってしまうと、金がすっからかんになるから。面白そうなんですけどね。

（岩手県　川畑貴宏）

■買った。『FFⅦ』以上にストーリーとシステムに力を入れたという坂口さんの言葉を確かめるため。感想。安っぽいストーリー、不完全なシステム、ストレスのたまる戦闘、魅力のないキャラクター、何がしたいか不明のラスボス。これらが発する不協和音にまいって、このゲームに「壮大な駄作」の称号を贈って中古屋に売りにいった。（新潟県　オウガはよでて）

■買わなかった。死んでも買わん！　□のゲームは全部一生やらんと心に誓ったの!!

（千葉県　ローランド）

□なるほど。□で「スクウェア」と読むんですな。（編集部）

■購入する気はありません。スクウェアのゲームが大キライだからです。（神奈川県　ヒラリー）

■とりあえず受験だし、DCソフトしか今のところ買う気ないの（『パワーストーン』、『リアルサウンド』、『HOD2』予約してるし）。でも、受験終わったら買ってもいいな。しかし『FFⅧ』、リノアとスコールの絡みしか興味ないの。システム複雑そうだし～。『Ⅳ』は面白かったなぁ。

（群馬県　関口雅彦）

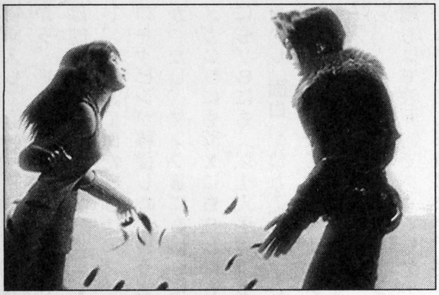
■未購入。今年になってやっと



購入予定。セガファンとして「DC」と比較してみたい。
（東京都　鶴井一郎）

そういう買い方もあるんですね。（編集部）

『FFⅦ』を中古ゲーム屋で購入（1280円）&プレイ。強制イベントやスキップできないムービーで苦痛なだけだった。某誌によるFFⅧのレビューに、そういったマイナス要素が改善されるどころかますますパワーアップしているとのコメントを見て、まるっきり興味がうせた。（注：『Ⅰ』～『Ⅵ』まではスクウェアファンでした）。
（山口県　みっちゃん）



いろんな意味で大問題作『FFⅧ』。

■購入するつもりはない。『FF』の素晴らしい点はビジュアルとシナリオであって、ゲームシステムが素晴らしい訳ではない。その点ドラクエの素晴らしいところは、その素晴らしいゲームシステム（『Ⅲ』の性格システム、『Ⅴ』の敵が仲間になる）である。確かに巷に溢れるクソゲーよりは良い出来であるが、300万本も売れそれを買うゲーマーはアホである。
（奈良県　奥西正志）

■「ムービーとイベントシーンのCGがほとんど変わらないんですよ」……ってトゥナイトⅡのバカ女が無知なのをいいことにJAROもびっくりな誇大宣伝させちゃった時点で内容的にも高が知れてるなと判断、買わないの決定。
（静岡県　鈴木）

■購入しません。理由は、前作で初めて『FF』シリーズをやったんですが、やりづらくて分からないことが多く、攻略本がなければ終わりまで出来ないことです。パーティーのメンバーも代えられてしまうし、マテリアの使い方が分からないし、後半には目的がなくなっちゃうし。もっと分かりやすくて『ゼルダ』のように遊べるゲームじゃないと。
（埼玉県　当間典子）

■購入した。PSを持っている人の使命のようなもの。違和感なくムービーに切り替わるところや、ムービーの最中にキャラを動かせることができるところがスゲェと思った。
（静岡県　けんたん）

■Ⅶのストーリーのあまりのズサンさに腹が立ったので、今回は見送ります。振り回されるのに疲れました……。『FF』シリーズの「華」のあるところがとっても好きだったのですが、いいかげん欠点が長所を越えてしまったというか……。私にはついていけなくなってしまいました。よっぽどのことがない限り、もうこのシリーズは買わないと思います。旧作のリメイクなら分かりませんが。キャラ（特にティナとエアリス）への愛情はまだ残っているので……。
（千葉県　巻原G）

■購入した。良いところをさらに良くして悪いところをさらに悪くしたという感じがする。ムービーとGFの召喚シーンを飛ばせるとよかった。ドロー→ジャンクションはすごく楽しい。いろんな攻略のしかたがあって、やるほどに面白い。
（静岡県　本山圭二）

■買ってません。確かにグラフィックは美麗だけど、ゲーム全体の流れが8作も続くといい加減マンネリで途中で飽きるのが目に見えてるから。ジャンクションもマテリア以上に面倒くさく、面白みがないし、新鮮味もなく最悪だ！　ゲームとしては『ゼルダ』と対極に位置する保守的なゲームが嫌!!
（岩手県　本舘哲人）

■買ってない。スコールがGLAYのTERUではなく、ラルク・アン・シエルのhydeだったなら、迷わず買っただろうに。
（東京都　椎菜火燐）

■購入してない。PS持ってないから。FC持ってないし、SFCは時代が終わってから入手したし、MSXで出たときは（マイクロキャビンが移植した）買う気なかったし、マークⅢにもMDにもメガCDにも32XにもSSにも64にもVBにも（以上入手順）出てないし。面白いんですか？ それ。あ、FFやったことあるか。メガCDの『ファイナルファイト』。
（岩手県 川辺剛史）

■もはや映画的であってもゲームでない作品に未練はない。関係ないですけど、『FF』程度のクズゲームで「RPG」と名乗るくらいなら、シネマティックなゲーム作ってないで映画を作れとか思うのって私だけでしょうか？
（東京都 向井淳）

■買わない！ 体験版をやったけど戦闘がダルすぎ。ドローシステムやら何やらでアクティブにしてるとあまりに忙しくって楽しめなかったから。あと、セフィロスを越える悪役がいないから。もうグラフィックだけじゃダマされないもんね～。『パラサイト・イヴ』が私的にクソゲーなとこも原因！
（兵庫県 真嶋勲）

■購入しなかった。プレイステーションになってからのスクウェアの作品は、どうも今ひとつという印象が強いから。
（愛媛県 大川公明）

■そんなもん要りません。『アンジェリーク 天空の鎮魂歌』があるもん♡
（愛知県 南西洋）

■まだ発売日になってないけどボクは買いません。ちょーしに乗って7800円で売ってるのが気に入らない。フザケンナ！
（福島県 れれれのれ）

■SG-1000の頃からSEGA様一筋!! 他のハードは触ることすらありません!! 『FFⅧ』は良い作品ではあるかもしれませんが、セガのプラットフォームで出ない限りプレイはしません!! 良いものはセガで出る!! （笑）
（愛知県 8本足）

■スクウェア作品はそれほど好きではないけど、トップ商品だから一応購入する。
（岡山県 ハンニャ）

■No。これまでさんざんスクウェアにダマされて愛想がつきました。もうスクウェアのゲームを買う気は毛頭ありません。
（長野県 瀬山響）

■してません。もともとFFって好きじゃないから。何か「スゴイだろ」みたいのが押し付けがましくって不快だから。
（新潟県 しらぶ）

■購入していない。生涯、セガファンでありたいから。というより、PS持ってないし。でも、『サカつく』やってるからOK。
（東京都 Q.M.）

■買わなかった。でも、「アイドルファンタジーⅧ」とかいう名前に変えて、TERU、松たか子、広末涼子などが「私達が出てます!!」とか言うCMをやるんだったら買いますよ。ククク……。
（東京都 らんどうゆきみ）

□購入比率は、購入が約45％、未購入が約55％でした。
（編集部）



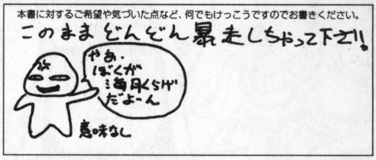
住所・名前不明（ゴメンナサイ！）

アンケートハガキ
意味不明渦巻地獄

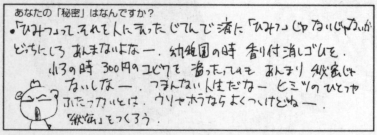
いつもアンケートハガキをお送りいただきまして、誠にありがとうございます。中には意味不明な内容やヘンポコリンなイラストが書いてあったりしますが、ありがとうございます。つきましては、ここに意味不明アンケートハガキを掲載させていただきます。ご高覧いただければ幸いです。



東京都　バジオ



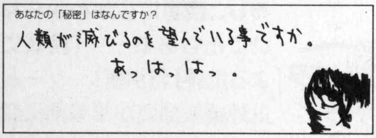
北海道　海月くらげ



東京都　踵を返す女・カオルノ



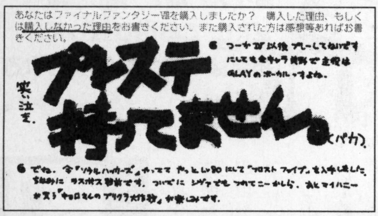
東京都　T－20



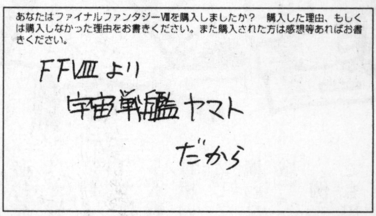
愛知県　Vジャック



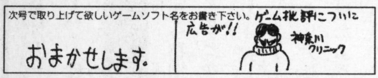
長崎県　オクトパスでイカ



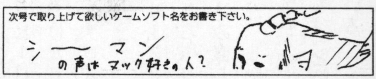
高知県　EAP.



大阪府　久印



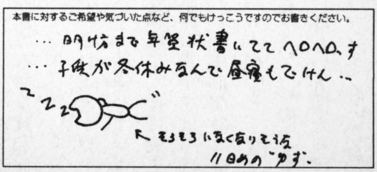
東京都　前田良二



神奈川県　ネムキ



青森県　くりころりん



岐阜県　光速☆麦茶

読者による批評のページ

Reader's Critique

PART.1



読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある——「読者による批評」特別編！　ゲーム批評編集部員が編集部に届けられた投稿をそれぞれチョイス。増！　増!!　増ページ!!!　でお送り致します。担当はヤマウチです。よろしく〜。

イラスト：永坂貴志

特撮小僧の「日本一偏差値の低い『スーパーヒーロー作戦』論」

スーパーヒーロー作戦

幼少の頃から特撮小僧で、成長してからも特撮を捨てることができない「大きなお友達」の自分は期待していたのです。このゲーム、『スーパーヒーロー作戦』を。

しかし、クリアした後、あの頃の特撮番組の最終回を見たような感動をもつことはできず、テコ入れ後のいきなり色が変わったり新必殺技を使うヒーローのような妙な違和感だけが残っただけだった。

何よりもシナリオだが、この『スーパーヒーロー作戦』、これまでの『スーパーロボット大戦』シリーズと同じ構成で、要は過去の番組のいいとこ取り。原作の設定をばらばらにして詰め込み直したストーリーなのは全く構わないのだ。しかし『スーパーヒーロー作戦』では、それが活かされていないのである。

例えば、ちょっと特撮に詳しい人間ならば誰でも知っている「ウルトラマンセブン」最終回。主人公ダンが、自分の正体がセブンであるという事を、同僚の隊員であり淡いロマンスの相手としてシリーズで描かれてきたアンヌに告白するシーン。ウルトラシリーズ最高の最終回であ

スーパーヒーロー作戦（RPG）
メーカー：バンプレスト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年1月28日

り、最大の悲恋でもあるこのシーンが当然のごとくゲーム内にも存在したが、それまでアンヌがキャラとして登場してはいてもシナリオに全くと言っていいほど関わっていないため、あまりにも唐突で、詳しく知っていれば知っているほど違和感を覚える有様だ。

全体にわたってこんな感じで、シャリバンの「イガ戦士」がちょっと語られただけで終わっているわ、ウルトラマンAが「スペースQを撃て！」と言われて撃つ必殺技は「メタリウム光線」だわ、ウルトラ兄弟合体光線にレオも参加しているわで、「え、何で？」の連続。ツギハギと言われても仕方のない出来であり、かと思えばシリーズ恒例（？）のマニアネタが頻出。「ズバットと宇宙刑事アラン（役者が同じ宮内洋氏）」なんて誰が判るんだ!?（自分は判ったが）と、間違いなく初心者お断り的雰囲気が漂っている。ゲーム全般にスタッフのお遊びがありマニア心をくすぐるのが『スーパーロボット大戦』シリーズの特徴とは言え、それは全体のストーリーがしっかりしてこそなのに…。

と、特撮マニアからの視点でシナリオ面を語ってみた。このゲーム最大の問題であるシステムの未熟さやマップ構成の不親切さ、ローディング時間の長さについては語っていないが、充分だろうと思う。にしても、同じマップが延々と続くのは、バンクフィルム（撮りためていて何度も使うフィルム）を使って、いつもの工事現場で戦闘する特撮ヒーローに対するオマージュか嫌味か。

かく言う自分も、確かにイベントのムービーを何回も見たいと思い、イベント直前のデータを保存してはいますけど、最初からやろうとは思いません。「大きなお友達」の自分でこうなのだから、否マニアの人はどうだったのでしょう？以上、「日本一偏差値の低い『スーパーヒーロー作戦』論」という事で。　（千葉県　岡部邦彦）

『スーパーロボット大戦』は、ウィンキーソフトさんの制作ですが、シナリオには定評がありましたね。『スーパーヒーロー作戦』は別のソフトハウスで制作されたようですが、ユーザーの求める部分を読み違えてしまったのでしょうか。しかし、『スパロボ』で初めて「ゲッタァアアビィイイム!!」の文字を観たときは、ヤマウチめちゃめちゃたまげました。あの文字からにじみ出るオーラ力（©聖戦士ダンバイン）はなんなんでしょう？　はっきり言って発明ですね。ウィンキーえらい!!　（ヤマウチ）

『レイディアントシルバーガン』に感じた戸惑い

レイディアントシルバーガン

この『レイディアントシルバーガン（以下、RS）』には沢山の戸惑いを感じた。それはプレイ時間が20時間を超え、ゲームに慣れた今でもまだ感じている。

最初に戸惑いを感じたのはアーケードで初めてプレイした時だった。7種類の武器を使い分けるために並んだ3つのボタンの前で戸惑い、ゲームスタート後も障害物の並ぶステージ構成、ハードな攻撃を繰り出す敵、次々に撃ち落とされてゆく自機「シルバーガン」、この高い難易度に戸惑う。そして次々に登場してくる個性的なボス達。ボスはゲームでもアニメでも水戸黄門でも最後にデデーンと登場するのが常識だ、なんて固定観念を打ち砕き、また戸惑う。

サターン版を購入し家でじっくりプレイ出来る様になってからも、しばらくは戸惑いが続いた。

この『RS』は、パワーアップアイテムではなく高いスコアを取ることで自機が強くなってゆく。そのスコアを稼ぐには、赤・青・黄色の属性に分けられた敵を決められた法則を考えながら倒していかなければならないのだが、目の前の敵はすべて叩き落すことが俺の信条、そんなルールは無視して突き進んでゆく俺の「シルバーガン01」はパワーアップもままならないヘッポコ弱々、しかしセーブを使って強くなるのは邪道だぜベイビー、と頑固な俺は属性の法則を勉強しなおして再出

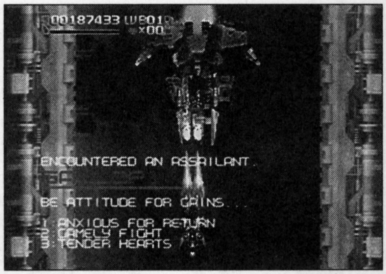
レイディアントシルバーガン（STG）
メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'98年7月23日

撃、こいつを倒してこいつは無視して、あっ、撃ち落としちゃった、あーもーうざったいーてめぇらみんな叩き落としてやる！　バババババ……。

そんな俺も、属性のチェーンの繋ぎ方に慣れて、スコアもバシバシ伸び始め、寂しく一匹しかいなかった犬のメリーちゃんにも友達が増え、『RS』の遊び方がようやく掴めた頃、今までに感じたことのない戸惑いが生まれた。

この『RS』が面白くてたまらない。しかしこの面白さは、俺が今まで遊んできたシューティングの傑作達とはあきらかになにかが違う。俺がシューティングに求めていたもの……攻撃による破壊、防御の為の弾避け、攻略しがいのあるステージ、その世界に浸らせるグラフィック、気分を盛り上げる音楽、それらすべての要素は『RS』でも満たされている。『RS』は、それらの要素に加え、考えながら戦う思考が必要とされる。この頭を使い、考える、まるでパズルの様なこの要素は、俺が経験してきた限り今までに無かった要素だった。どうやってチェーンを繋げよう、このボスはどうやって倒そう、そんな考え悩むことが楽しくてたまらない。そんな戸惑いが楽しいのだ。

『レイディアントシルバーガン』、こんな面倒で、かかったるくて、面白いシューティングは初めてだ。（北海道　カムイ）



戸惑いという言葉が持つネガティブなニュアンスを上手く逆手に取った批評ですね。文章に個性があるのも好感が持てます。ヤマウチはSTGが苦手なんですが『シルバーガン』だけは持っていますね。ちなみにバ松井編集部員は「あんな良いゲームが売れないゲーム業界に見切りをつける」とつぶやいてました。サムイね。（ヤマウチ）

ゲームにみた山の魅力と恐怖

蒼天の白き神の座

山がいい！　とにかく山がいい！

超有名『FFⅧ』も、愛する『幻水Ⅱ』も、大好きな『ワーネバⅡ』もプレステの横に積んで、夜もふとんに寝ずに猛烈にプレイし続けたのは山であった。

とにかくプレイ前までナメきっていたことを深くお詫びする。システムがちょっと変わっていて、設定が目新しいだけのゲームだと思っていたのだ。グラフィックも音楽もこれっぽっちも期待していなかった。

大勘違いである。

このゲームのムービーはすべて、実写取りこみである。本物の山がそこに垣間見えた。そのリアルさに、ぞっとした。山はうつくしい。なにもあたらしいものなど作らなくても、山はそこにあるだけでうつくしい。そして、このゲームが徹底的に描きこんだのは、ただ山、それだけである。

プレイヤーは、山に対して、登山隊の隊長という形でかかわっていく。メンバーを集め、作戦を立てて、登山隊は山に登る。隊長はベースキャンプから彼らに指示を与える。隊長自身は直接山に登れないのだが、隊員の誰かが山頂までたどりついた時には、自分が登頂したような達成感をあたえてくれる。

山のモデルはヒマラヤの有名な山々である。それはゲームの最中はポリゴンの山になってしまうものの、そのうつくしさ、怖さはうしなわれていない。緊張感ただよう音楽がそれを助けてくれる。そして、吹雪の中を進むとルートを見失い、強風の中を強行すると

蒼天の白き神の座 GREAT PEAK（SLG）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年7月16日


千葉県　ぷるのすけ

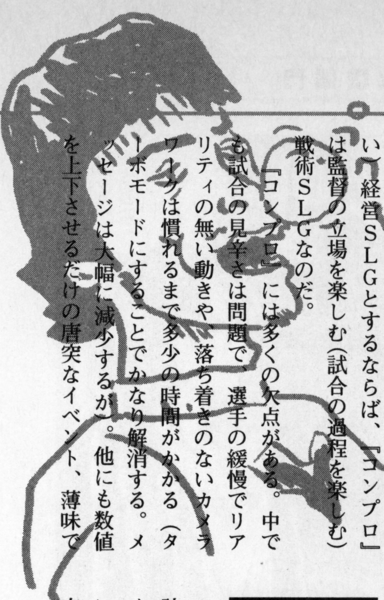
突風に出会う怖さ。
だが、プレイヤーの一番の敵は、天候よりも山そのものだ。ある時には雪崩が起きて、仲間が負傷し、死亡する。時にはクレバスに落ち、岩壁から足を滑らせる。
わたしも初プレイは20人で出発したが、生還したのはわずか2人だった。ゲームシステムに慣れてないせいである。このシステム、かなり難解でとっつきは悪いが、慣れるとこれがまったく新しいタイプのSLGなのだとわかる。――ハマる。
システムに慣れても、山から撤退する時に仲間がすべて揃っていることは稀だ。行けばかならず登頂できるわけでもない。仲間の命を犠牲にはらって、途中で撤退することだってある。死体すら回収できないこともある。頭のなかで思わず想像してしまうストーリーは、おのずとシビアになる。
それでも、私は山に登る。
なぜか？
エベレストの山頂を目前にして行方不明になり、世界一の山をその墓所にした登山家、マロリーの言葉を借りるなら――それはそこに『蒼天の白き神の座』があるからだ、と答える。
（静岡県　夏川まりあ）

ヤマウチ選出基準に読みやすさというのがあるのですが、その点、夏川まりあさんの文章は◎でした。ラストがちょっとこそばいですけどね（笑）。同じく登山SLGに『未踏峰への挑戦』がありますが、ヤマウチの友人には『未踏峰』をマイフェイバリットゲームにあげる好きモノがいます。悪趣味じゃなく本気で。ゲーム制作のディレクションをしています。心配です。
（ヤマウチ）

サッカーを俯瞰する監督の視点がプレイヤーを熱くさせる
コンビネーションプロサッカー

テレビのサッカー中継を見ていて、たった一つのプレイに胸を熱くしたことはあるだろうか。一瞬にしてディフェンスを抜き去るドリブルに心を躍らせ、戦況を一変させる一本のパスに驚きの声を上げ、キーパーの神がかり的なセービングに、思わず拳を振り上げたことは無いだろうか。
『コンビネーションプロサッカー』（以下、コンプロ）は、プレイヤーがJリーグチームの監督となってリーグを戦い抜く育成系SLGだ。プレイヤーは選手を育てながら、戦術を試行錯誤し、最終的に日本代表の監督として世界大会（WJ）での優勝を目指すことになる。
同系統のゲームとして『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』（以下、サカつく）シリーズと比較される事が多いが、『コンプロ』には『サカつく』に無い魅力がある。それは、試合だ。
試合内容をダイジェスト形式で見せ、結果だけを知ることも可能な『サカつく』とは対照的に、『コンプロ』はフルタイム表示で結果だけ知ることは出来ない。だが、一見煩わしくもあるこの中にこそ『コンプロ』の面白さがあるのだ。
癖のある試合画面に慣れてくると、様々なものが見えてくるようになる。画面上で独立したユニットとして動き回る各選手は、足の

コンビネーションプロサッカー（SLG）
メーカー：アクセラ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月18日



速さやキープ力、スタミナ、パスの技術など全ての要素が選手によって違っているのだ。

戦術によって動きも変わる。例えば途中で戦術をカウンターに変更すれば、後方の選手は縦パスを多用するようになり、前線の選手はそれに合わせて前に走り込む。これらは、『サカつく』のムービーには無い、生の醍醐味だ。予定調和的でない試合の流れには一つとして同じ場面が無く、本物のサッカーが生き物であったことを思い出させてくれる。プレイヤーは本当の試合を見るように相手の戦術、要注意の選手、スペースの空きなどを画面から読み取り、選手交代、戦術変更、場合によってはポジション調整など、臨機応変の対応をすることで、不利な試合も勝利に導くことが出来るのだ。

要するに、『サカつく』が主に経営者の立場を楽しむ（試合結果が運営の一部に過ぎない）経営ＳＬＧとするならば、『コンプロ』は監督の立場を楽しむ（試合の過程を楽しむ）戦術ＳＬＧなのだ。

『コンプロ』には多くの欠点がある。中でも試合の見辛さは問題で、選手の緩慢でリアリティの無い動きや、落ち着きのないカメラワークは慣れるまで多少の時間がかかる（ターボモードにすることでかなり解消する。メッセージは大幅に減少するが）。他にも数値を上下させるだけの唐突なイベント、薄味で単調な全体の流れなど、改良の余地は大きい。

しかし、決して見逃せない魅力が『コンプロ』にあるのは確かだ。『コンプロ』のフィールドには、サッカーの興奮が確かにあるのだ。多くの欠点よりむしろ、サッカーというゲームをＳＬＧとして、画面の上で再現しようとしたこの試みを今は評価したい。

（東京都　辻村圭次）

スポーツをゲーム化することはとてもむずかしいことです。全てをゲームで表せることはできないわけですから。なので、どこか一面を切り取ってゲームにするわけですが、『コンプロ』の「監督の視点」という切り口は辻村圭次さんのハートをイーグルキャッチだったようですね。ゲームの開発意図をくみ取った愛のある批評だと思いました。

（ヤマウチ）

「旅立ちの詩」詩織シナリオに足りなかったモノ

ときめきメモリアル「旅立ちの詩」

『ときめきメモリアル』のメインヒロイン・藤崎詩織は、実に複雑なキャラクターだ。「理想が高く並みの男は相手にしない」という欠点があるにもかかわらず、設定では「非の打ち所のない完璧な美少女」だと主張する。また同じく設定には「温厚で優しい性格」ともあるのに、時折トゲのあるセリフを吐いてはプレイヤーの神経を逆なでする。親友の美樹原愛を主人公に紹介しておきながら、その後は親友らしいそぶりを見せることなく、逆に主人公の変な噂を流すという陰湿な手段で美樹原を妨害しようとする（これは「爆弾システム」の矛盾と言ってしまえばそれまでなのだけれど）。そのためメインヒロインでありながら、彼女は同時に（おそらくは全てのゲームの中でも）トップクラスの嫌われ者に成り下がってしまった。そして、人気No.1の座は「一歩下がって主人公を見守るタイプ」の虹野沙希や館林見晴に明け渡すことになる。

そんな詩織がドラマシリーズの最終作『旅立ちの詩』のヒロインになると知ったとき、私はどうしようもなく不安を感じた。しかもトップクラスの人気を誇り、かつ詩織ほどには嫌われていない館林見晴とのダブルヒロインということだ。前述したような詩織の「欠点」は解消されるのか（設定のゴリ押しで誤魔化したりはしないのか）、また館林目当てで購入するアンチ詩織をも、それなりに納得させるものになるのか、と。

不安は見事に的中した。マラソンに打ち込む主人公を陰に日なたに応援する詩織は、確かに優しい。だがそれは、既にドラマシリーズの

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3「旅立ちの詩」（AVG）

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：5,800／発売日：'99年4月1日

第1作『虹色の青春』で虹野がやってきたことの焼き直しだった。時折「余計な口出しをせず見守る」行動をとらせることで虹野との差別化を図った部分は見られるが、それが明確な効果を上げているとは言い難い。「主人公に盲目的に尽くす」という構図そのものは、むしろ虹野以上に強調されている。そのくせ前半では、主人公をデートに誘い(しかもわざわざバレンタインデーを選んで)、散々思わせぶりな態度をとった挙句に、「いつまでもお友達でいてね」と言い放つという、詩織の非常識かつ無神経ぶりを強調するイベントもしっかり存在する(笑)。

また中盤「幼少期の回想」が随所に挿入されるが、それを順に見ていくと、詩織と主人公が疎遠になった理由は、実は「他の男の子にからかわれて恥ずかしかった主人公が詩織を遠ざけた」ことになっている。このプロット自体は、多くのプレイヤー(特に男性)が自身の原体験として持っているだけに、納得できないことはない。しかし意地悪な見方をすれば「詩織が冷たいのは彼女のせいじゃない。お前が悪いんだ」と、全ての責任を主人公に押しつけたとも言える。この回想シーン、出来れば『ときメモ』本編の追加イベントとして、プレステやサターンへ移植する際にでも挿入していれば、ここまで詩織に対する嫌悪(誤解?)が定着することはなかったのではないだろうか。

もう一つの不満点は、美樹原愛の扱いだ。確かに、主人公が「3年間を無為に過ごしてきた自分の愚かさ」を知ったのは詩織のキツイ一言がきっかけだったが、その絶望を「マラソンに打ち込む」という具体的な目標へと昇華させたのは、実は「同じ悩みを抱えた美樹原」だったのだ。しかし後半、彼女はメインストーリーに関わることはなく、「ミニゲームの進行役」としてぞんざいに扱われてしまう。この美樹原を後半でも効果的に扱っていれば、と悔やまれてならない。美樹原のことを気遣って主人公を紹介したものの、それが結局「(自分が美樹原に嫌われないための)保身目的の偽善」に過ぎないと気づき、本当の優しさとは何かと苦悩する詩織……これを丹念に描くことで、第1の不満点(虹野との差別化)も冒頭で挙げた『ときメモ』本編での矛盾も解消出来たはずだ。

卒業までの僅かな時間の間に、主人公は確かに成長した。しかし果たして詩織は成長したのか。安易に人気キャラのマネをさせ、彼女の「影」を他人に転嫁することでしか「完璧なヒロイン像」は保てなかったのか。そんなやるせなさが残った。

(埼玉県　佐倉めいる)



山形県　シイナツトム

昔つきあった女の子に詩織という名前の女の子がいました。オタクでゲーマーなヤマウチにこんな彼女ができるなんて！　やっほーい!!　というくらいべっぴんさんだったのですが、3ヶ月間めちゃめちゃ振り回されたあげく、卒業旅行から帰ってきた足で彼女の家に行ったら引っ越しして誰もいませんでした(マジ)。ヤマウチは虹野さんが良いです。

(ヤマウチ)

障害者支援としての『リアルサウンド』の功績
リアルサウンド〜風のリグレット〜

最近『リアルサウンド』が点字の説明書を同梱していたことを思い出し、このゲームに

対する考えを改める必要がありました。

周知の通りこのゲームには画面表示といったものが一切ありませんでした。発売当初、私が最も気になったのは、やはりこの「映像がない」ことについてで、点字の説明書があることも当然知っていたのですが、恥ずかしいことにほとんど気にはかけませんでした。確かに『リアルサウンド』は、ゲームの構造上、点字の説明書を必要とする視覚障害の方もプレイすることが可能です。しかし今思えば、このことを成し遂げたのはこの『リアルサウンド』が初めてではないでしょうか？

コンピュータゲームが、今現在リリースされているものも含めて、健常者のために制作されているのは明白なことです。この状況では、当然ゲームが、万人がプレイできないことを前提として開発されていることへの疑問も表出します。もちろんこれはゲームに限らない共生論に関わる問題ですが、ゲームをすこしでも開かれたものにするためには、作り手も遊び手も、もう少しこのことについて考える必要があるでしょう。

ところで、視覚障害の方が受け取ることのできる作品はというと、コンピュータの障害者支援ソフトの発展やボランティアによる精力的な点字への翻訳によって、論文や文学作品はタイムラグがあるものの以前よりは増えたと聞いています。発展に時間のかかる分野なので、あくまで「以前よりは」なのですが、その中でどうしても読むことのできない本があるそうです。ポルノ小説がこれにあたり、これだけは他の書物の翻訳が優先され、また本の性質上、人にも頼みにくいものなので読めないそうです。

しかし、少し考えてみるとコンピュータゲームの社会的な地位は、このようなポルノ小説に匹敵しているように思えます。大げさに受け取られるでしょうが、ポルノ小説を点字に翻訳しようとする人がいなかったのと同様に、ゲームを視覚障害の方にも楽しんでもらおうと考える人がいなかったのです。これではゲームを「文化」と呼ぶことはまだできないでしょう。

そんな中、『リアルサウンド』が視覚障害の方でもプレイできるように仕立ててあることは、ゲームに対してだけではなく社会的な貢献と言ってもよいと思います。逆にゲームファンの間での評判が今一つだったのは残念なことです。『リアルサウンド』が18禁のアダルトゲームだったら販売数もケタ違いで評判も良かったのかもしれませんが。

（神奈川県　佐藤ひろただ）



東京都　JEG

まだ京都でバリバリのゲーマーだったヤマウチが東京に『バーチャロン』遠征に行ったとき、右手の指が全部ない人がプレイしてるのを観たことがあります。しかもめちゃウマで。また神戸で行われた全国規模のOFF会に参加したとき、主催者が車椅子の青年だったこともありました。どちらも衝撃を受けました。ゲームを楽しみたい気持ちは誰でも同じなんです。

（ヤマウチ）

WHITE ALBUM

楽しくなければ恋じゃない。でも、恋は楽しいばかりじゃない

私はこの作品に「凶器恋愛ゲーム」の称号

リアルサウンド～風のリグレット～（AVG）

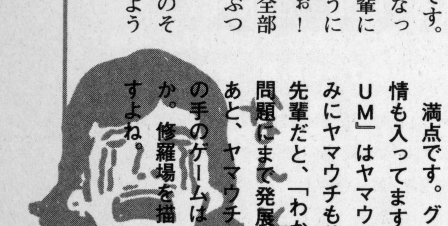
メーカー：ワープ／機種：セガサターン／価格：￥6,400／発売日：'97年7月18日

を捧げます。
はい、きます。かなりぐっさりときます。
ゲームシステムには、取り立てて目新しいモノはありません。
主人公の一週間のスケジュールをたて、それにそって行動し、イベントもしくは会話をすることによって好感度を上げていくというもの。好感度を上げ、フラグとなっているイベントをクリアしていくと……ま、18禁ですから、いくとこまでいきます。
しかし、このゲームが他の恋愛ものと一線を画すのは、最初から自分に恋人がいることです。
私の恋人は由綺ちゃんといい、現在人気上昇中、新進気鋭のアイドルです。とってもいい子で、まっすぐに私のことを慕ってくれます。うらやましいぞ私。



しかし、しかしです！ なんという運命のいたずらでしょう。私の心は、一目見たときから美咲先輩のもの（笑）。
ここで他のゲームなら、美咲先輩に向かってGO！GO！GO！GO！なのですが、この作品ではそうはいかない、いくはずがないのです。
何しろ他の世界と違い、れっきとした恋人が私にはいるのです。そんな私が美咲先輩とつきあおうとすれば、別れは必然。その上、由綺は美咲先輩をお姉さんのように慕い、主人公の親友も美咲先輩を好きなのです。もう泥沼です。底なし沼です。
もしここで「この泥棒猫！」的なエゴ丸出しの女の戦いモードに突入していれば、百年の恋もさようならだったでしょう。あるいは「なに二股かけてんのよ。最低！」的な現実の厳しさモードに入れば、ゲームは終わったでしょう。
ですが、この世界の彼女たちはイイ子ばかりだったのです。恋人の由綺ちゃんは前述の通り、一途に主人公を慕ってくれるし、美咲先輩は自分よりまず他人のことを思いやる人なのです。
由綺ちゃんが「私が忙しくて会えなくなったせいだよね」と思いつめたり、美咲先輩に「私ってひどい事してるよね」と悲しそうにつぶやかれたりした日にゃ、「うぉぉぉ！ 違う、違うんだぁぁぁぁ！ 悪いのは全部俺なんだぁぁあッ！」と叫んで柱に頭をぶつけたくなること必至です。
心に響くゲームは数あれど、この作品のそれは、寺の鐘を突く棒で胸を直撃されるような衝撃です。
恋愛系のゲームは数多く発売され、これからも発売されるでしょう。しかしながら、恋愛の重大なファクターである「わかれ」について描いた作品は、あまりにも少ないのではないでしょうか。
『WHITE ALBUM』は、恋愛ゲームにおける新たな表現の切り口を提示した――といっても言い過ぎではないと私は思いますがいかがでしょう？
さてそこで提案です。18禁恋愛ゲームで、純愛路線で、ヒロインが全員他人の恋人というゲームはどうでしょう？ タイトルはズバリ「彼女」とでも。絶対鬼畜なゲームになるハズ、などと茶化しながらも、実は半分以上本気で願っている私がいるのでした。

（匿名希望）



満点です。グレート。良く書けてます。私情も入ってますけど。『WHITE ALBUM』はヤマウチの18禁ベストですね。ちなみにヤマウチも美咲先輩に走りました。美咲先輩だと、「わかれ」以外に七瀬彰との友情問題にまで発展しますからね。胸痛いです。あと、ヤマウチのなかで良いなあと思ったこの手のゲームは「リフレインラブ」でしょうか。修羅場を描いたゲームってそうないんですよね。

（ヤマウチ）

WHITE ALBUM（18禁AVG）
メーカー：リーフ／機種：Win／価格：￥8,800／発売日：'98年5月1日

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'99年2月～3月）

2月10日	ゲームの声優出演料などでCESAと音声連が合意
2月11日	**ファイナルファンタジーⅧ（PS）**
2月18日～20日	「AOU1999」開催
2月26日	『FFⅧ』に重大バグの存在が判明、各紙で報道
3月2日	SCEIが次世代ハードPS2を発表
3月4日	バンダイが携帯ゲーム機ワンダースワンを発売
3月5日	エニックスが条件付きで中古ソフトの販売認める
3月20日	東京ゲームショウ'99春開催
3月20日	SNKが携帯ゲーム機ネオジオポケットカラー発売
3月30日	ゲーム販売チェーン大手のブルートが自己破産を申請。

26号・ソフト批評タイトル

パワーストーン（AD・DC）
セガラリー2（DC）
神機世界エヴォリューション（DC）
ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～（PS）
サイレントヒル（PS）
猫侍（PS）
ニンテンドウオールスター！
　大乱闘スマッシュブラザーズ（N64）
グラディウスⅣ　復活（AC）



主な記事

第一特集「FFⅧは何だったのか!?」は、とかく話題を独占するFFシリーズの最新作が発売されたことを機に『FFⅧ』をしゃぶり尽くす特集。過去例を見ない多人数（6人）レビューや読者批評、70時間ノンストッププレイレポート、ユーザーへのアンケートなど、全編にわたって『FFⅧ』を分析。第二特集は、この時期、各社揃い踏みした携帯ゲーム機をテーマにした「携帯ゲームブームの謎」。『ポケモンカードGB』『GUNPEY』『遊戯王デュエルモンスターズ』など、ヒットを飛ばした携帯ゲーム機対応のソフトのレビューもある。また、特別企画として、「ギャルゲー小特集～光と影を抱き締めたまま～」などが掲載された。なお、この号の作成終了を機に編集長が交代。小野新編集長にバトンが渡される。

VOL. 26 FFⅧは何だったのか!?

1999

隔月刊ゲーム批評26号◆1999年5月1日発行

26号読者アンケートから・その1

あなたは次世代プレイステーションに何を期待しますか?

'99年3月2日発表されたPS2。当時の最高CPUであるペンティアムⅢを凌駕したCPU、現行のCGムービーをリアルタイムで動かす3D処理能力、そしてPS1との互換性…。この次世代ハードに読者の皆さんは何を期待されましたか?

表現の自由、つまり…。
（新潟県　C・H）
エロイムエッサイム。エロイムエッサイム。さあ～（編集部）

■他の端末とのネットワーク。
（栃木県　GMJ）

■特にナシ。個人的には、ソニーをあまり評価せず。DVDの独自規格化（RAMの方）等、自らのエゴが最近目立つ。企業が独占利益を目指すのは当然だが、ユーザーを犠牲にしていないか考えてなければだめ。
（東京都　徳田昌宏）

■社会における「ゲーム」の地位向上。
（奈良県　サンダバ）

■期待します。うちのPSそろそろヤバイんで、互換性があるならPS2が出るまで買い換え待とうかなと。
（東京都　小林貴光）

■何も期待してない。すばらしいムービーも、ポリゴンも、そうゆうゲームをやっていないのに話だけで食傷気味。私のゲーム人生は終わったのか!?　ところでPS2はPS1と互換とのこと。これは素晴らしいことです。誰しも捨てられないソフトが1本はあるはず。それが手軽にプレイできるんだもんね。いいことです。
（広島県　さとちゃん）

■ハードに期待するものではないと思う。プレイする側としては、楽しめるソフトがあるかないかです。
（大阪府　JO）

■それよりもメモリーカードの容量をいい加減何とかして欲しいですよね。5年前と同じメモリ原価ってことはないですからねェ。
（茨城県　後藤善之）

□増えました。
（編集部）

■「何も期待しない」（別に買わないという意味ではない）。現時点ではあれ以上の機能を望むべくも無いし、あれを使いこなせるメーカーはごく一部（スクウェアなど）に限られてしまうと思う。そうなると発売されてすぐは「DVD機能のあるPS」と化す可能性もあるので。
（東京都　フィルキャン）

■パソコンとのリンク（VAIOだけってのはナシ）。熱暴走しないように…。DVDがオプションなしで見れるように。
（神奈川県　036）

■ドリームキャストをつぶすようなマネはやめてほしい。
（北海道　ムーンメーン）

■天野喜孝氏の絵が、髪の毛1本までリアルタイム演算のポリゴンで再現されること。もちろんフルカラー。しかも60フレーム／秒ぐらいでサクサク動けばいいなあ…というのは冗談で、本体安けりゃハズレでも文句言いません（何と言ってもDVDですから、見れるんでしょ。ビデオソフトも）。
（三重県　T.M.D.）

■読み込み時間を短縮して欲しい。

■グラフィックや音などゲーム機の機能だけが目立ち、ゲームの骨格と

なんにも期待していないけど、しいて言えば「縦置きにして下さい」ということくらいかなぁ～。（茨城県　MS培地）
正解でしたね。（編集部）

なる部分が全然ダメなゲームが出てこないで欲しい。そんなことよりポケステ売ってほしい！
（千葉県　神林直道）

■面白いゲームが多く出る事を期待します。心配なのは〝映画を超えた！〟とか、よくあるカン違いをしないかという事。映画は映画、ゲームはゲーム。別次元です。画像がキレイなのは素晴らしい事ですが、面白いのが一番。『FFⅧ』は「スゴかった」ですが「面白くなかった」と思いますので。
（埼玉県　志村吉隆）

■一番の希望は、DVDプレーヤーとしての機能が備わっていること。これが付いていたら個人的には5万円以上でも買います。あと、ゲームの部分ではグラフィックが綺麗になり、その画像から発信される情報量が現行のPSよりも膨大になることは想像出来ることなので、あとは「遊んで楽しい」という基本的なゲームの本質を忘れてないゲームソフトが発表されることのみを期待します。
（福岡県　城戸裕）

■値崩れ。
（宮崎県　ぷうかJターボ）

■中古販売認めろ！
（大阪府　みかえら）

■横にしたり逆さまにしたりしなくてもちゃんと動く事。自分としてはドリキャスくらいで十分なんですが…ああいったスゴイものはパソコン用のパーツで売ってほしい。インテルと真っ向勝負でもすれば～？
（東京都　目黒政孝）

■標準装備でDVDビデオとして使えること。メモリーカード（もしくはそれにあたるもの）の容量及びアクセススピードがあがること。もちろんお値段すえおき。
（千葉県　tia）

■キーボードやらHDDつけて、10万そこいらでワークステーション。EE組み込み家電をあつめて、繋いで家庭内スーパーコンプ化。『シェンムー』、鈴木裕氏独立。『A4』や『シム』のような箱庭ソフトの世界に『ローグ』のような『ウルティマオンライン』。まだまだ、今のゲームがすごくなったのしか思いつかんね。それでもいいけどさ。
（京都府　野狐）

■期待というより、実現して欲しいのはPSソフトが使用可能ならば、端末（コントローラー、メモリーパックなど）も接続可能にしてほしい。PSで使える周辺機器も対応してくれ～。それならPS2が3万でも4万でも買いたいと思う。
（北海道　海月くらげ）

■機能がどうこう言うよりはソフトが問題。あと現時点で言うなら発売日と価格の決定。そんでもってポケステの様に発売日延期とかやっておきながら品薄というふざけた状況の回避。
（愛知県　戦闘ゆう子）

■引き継ぎに失敗して、そのスキに任天堂ハードのシェアが拡大すること（理想としては1：1：1）。でもムリだろうな…。
（京都府　千秋ファン）



26号読者アンケートから・その2

あなたがお薦めするコンシューマ以外(アーケード、パソコン等)のゲームを教えて下さい

ゲーム批評読者は皆さんは「コンシューマのゲームが好き!」という傾向があります。でもちょっと視野を広げれば、ゲームセンターやパソコン、カードゲームやスポーツ、公園でだってゲームはできるもの。というわけで聞いてみましたコンシューマ以外のゲームゲームゲーム!

『ダンシング・アイ』ナムコのDC参入第一弾はこれであってほしかった…(『ソウルキャリバー』もすごいけどね)。(栃木県　オンタイム川原)

全く同感です。(編集部)

■ゲームとはちょっと違うのですが、ケータイの着メロを作るのが楽しいです。そこで、私から『ビートマニア3rd』ハウス「wild I/O」より(N206S系)。66-55-4455---6655-44-55(ここからは「アアアー」です)11886666…ずっと6。ちなみに姉のには『ボコスカウォーズ』を入れました。　(三重県　三毛乱ジェロ)

■『ギャルズパニックS2』女性用にカワイイ男の子キャラを出して欲しいわ♡　(栃木県　LUNA)

■『ビートマニア COMPLETE MIX』(AC)。この間、メガネッ娘(美人)のお姉さんとバトルプレイさせていただきました。ありがとうございました。ゲーセンには出会いがある!　(富山県　スキマ三行)

□大阪には、コンパニオンさんが常駐していて1コイン分お金を渡すといっしょにおどってくれるゲームセンターがあるそうです。スゴイね。　(編集部)

■特になし。パソゲーって男の人用のエッチなソフトが多すぎて、手を出す気になれません。アーケードも少し前はよく行き格ゲーなどもプレイしてましたが、突然「乱入」されてボコボコにされたり、後ろに立たれたりしたのでこのごろ行きません。プライズものも、アームがひどくゆるくてしっかりつかんでもスルスルとぬけてしまうし(あれはほとんどサギだと思う)お客へって当然。　(岡山県　紫苑)

■体育館全範囲(天井裏まで含む)を使ってする鬼ごっこは楽しいです。しかし勢い余って扉を壊してしまい弁償するはめに。　(山口県　犬びたし)

■バクチ。　(東京都　ゲン)

■検索エンジン。友人が「魁!メ○リアル」を検索して80件もヒットした時は思わず笑いました(本当にそれ関連の項目は5件ほどしかありませんでしたけど)。　(神奈川県　誤銃連邪)

■日興証券の株式シミュレーションゲーム(インターネット上にある)。　(愛知県　平山寛章)

■『ラストブレイカーズ』98用の同人縦シューです。とても同人ゲームとは思えない出来ばえです。あと『ぶろっくでポン』。こっちは98用のフリーソフトでブロック崩しです。ギミックが多彩で飽きのこない良作です。そういった同人ソフトやフリーソフトの名作を一度特集して欲しいものです。　(愛知県　シモヤジルシ)

■「ポケモン言えるかな」です。山の手線ゲームみたいにポケモンの名前を交互にあげていくんです。子供との大切なコミュニケーション

…。　（神奈川県　ママレモン）

□じゃあマルマイン。あ「ん」ついた。負け？　え、違う？　（編集部）

■『ウイングマン』（ＰＣ88他）。コマンド入力のアドベンチャーですが、難解ではないので思うままにコマンドを入力する楽しさ＆苦しさが味わえます。行き詰まったら、いつでも入れる戦闘モードで気分転換だ！　続編の『2』、『スペシャル』ともにオススメです。　（大阪府　ＭＤ小夜曲）

■ウィンドウズの『フリーセル』。1からはじめて180で中断中。なぜなら仕事先のパソコンでやっているから（パソコン持ってない）。Ｎｏ．178がやけに難しい…と思っていたらいつの間にか出来た。　（岩手県　川辺剛史）

■こないだ近くのゲーセンのオールドゲームコーナーで『ソロモンの鍵』をプレイしました。なんだか小学生の頃の想ひ出がゾクゾクと蘇ってきてナミダくんが出てきそうでした。過去のゲームをプレイしつつ想ひ出を回顧する…そんな再プレイ法をお薦めします。　（千葉県　のをす）

■『デアボリカ』（アリスソフト／Ｗｉｎ95）。18歳未満は買えないソフトだけど、ハンカチ必携のロマンチックで切ないストーリーと超美麗なグラフィックが心地良いカタルシスを演出してくれます。どちらかというと、女性ゲーマーにおすすめしたい。美形いるし。　（京都府　平松聖悲）

■ない。けどパソコン版の『ＬＵＬＵ』はフランス語の勉強に使えると思うぞ！　（宮城県　かんだゆみ）

■『ＴｏｗｅｒⅡ』（ＰＣ）の『京都駅ビルタワーキットＣＤ』。『Ｔｏｗｅｒ』シリーズの割に少な目の階数と、新しくあの駅ビルを好き勝手できるという自分の腹黒さが見えるので。初めての人でもそれなりに楽しめる所。私は全作やりましたが。お手軽。　（大阪府　メンフラ）

「ポケモンカード」。小学生なんて一ひねりだぜ。（大阪府　たかつきのひと）

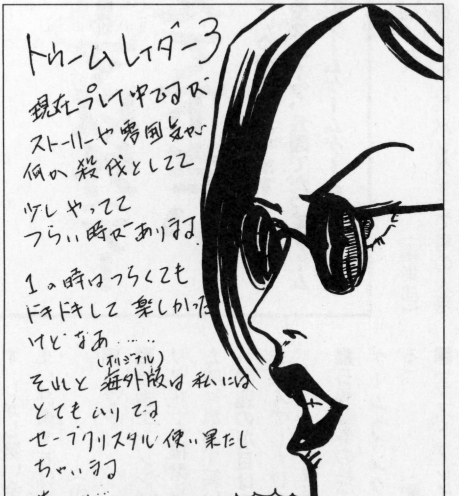
■最近のＵＦＯキャッチャーの賞品ってレベル高いです。ソフビとか。　（宮城県　三浦隆弘）

■オススメというか、『真・女神転生』のカードゲームとか、少々たしなんでおります。カードの世界は、紙切れ1枚にバカみたいな値段がついていて怖い。私は分相応にたのしんでいます。　（埼玉県　ミカドＫ）

■『マイクロソフトコンバットフライトシミュレーター』。男なら戦闘機に乗れ！　『モトレーサー2』男ならバイクに乗れ！　（北海道　カムイ）

■ゲーセンいくのは面倒だし、ＰＣにン十万かけてまでゲームやりたくないし。と言う理由でコンシューマＯＮＬＹです。　（千葉県　渡辺幹彦）

■でえ!?　ゲーセンとか最近行ってないのでわかんないです…。とゆーか『ＢＭ』と『ＤＤＲ』しか目がなくて。↑いってんじゃん！　アイタタタター。　（福島県　コヨコヨアルキ）



大阪府　おからのクッキー

僕は私は こんなことに興味があるのさ!!

ハガキの表にいつもあるこの質問。ゲーム以外には皆さんこんなことを考えています～。

■任天堂山内社長の寿命。（愛知県　森弘）

■「KAIKANフレーズ」（テレビ東京）。エニックスがゲーム化してくれると信じています!! でもT社が作るんだったら不安…。（東京都　目黒政孝）

■今、Eメールで急接近しているる友人のS子とK男。くっつくならとっととくっつけ！　ハッキリしてくれ。ただの友達？　じゃあオレは何？（大阪府　3点FX）

■パイズリ。（大阪府　たかやまん）

■市中徘徊。（東京都　QEバカ）

■今んとこ青年コミック（18禁成年コミックではない）。特に佐野タカシ。（新潟県　テラドライバー）

■日本に向けられたテポドン。（東京都　千代田区ん）

■逆境。（新潟県　PARA-MAXC・エ）

■この前コンビニでみた「抹茶ミルクジュース」（500㎖）の味。（北海道　黒猫ジジ）

■「アカギ」の今後の展開。（大阪府　みかえら）

■「カイジ」の今後の展開。（香川県　ちんすこう）

■今のところ、子供（男・1歳7ヶ月）と妻とパーフェクトグレードザク。（青森県　りんのすけ）

■リストラされちゃった、どうしよう。（新潟県　島崎さとし）

■湯川元専務のセガでのポジション。（湯川シェンムー）

■女性タレントっていうか女性。（徳島県　内田雅也）

■コスプレイヤーになってしまった友達の今後。（神奈川県　川瀬哲）

■一口馬主なので、その仔の近況。（大阪府　乾利尚）

■繁殖行動。（神奈川県　今こそセガサターン）

■受（呪）験。（埼玉県　ヒグラシ）

■研究室で孤立してこわれていく（こわれてる）自分の精神。（大阪府　徹底紹介）

■息子（3歳）が幼稚園でチビって来ないかどうか。（静岡県　キミー）

■飛鳥昭雄。（大阪府　むー）

■他の人がここに何と書くか。（埼玉県　TEM）

■自社の株価。下がる一方なんですけど。（神奈川県　斜ん風）

■エニックスの株価。上がって超うれしい。（東京都　DQ長者）

■新声社のぜんじ編集長はどうなったのか？　いきなり無職なのか？（沖縄県　島涼香シマセウ？）

■車。つーかトランクにゲーム批評を置き去りにして、雨上がりに回収しようとガラスハッチをあげたらば表紙に雨だれがー。なんか放置されてるエロ書物チックにー。スンマセン。（高知県　EAP）

■2000年問題と1万年問題。（大阪府　大空破神）

■パソコンと人類滅亡を唱えたノストラダムス研究家の2000年。（神奈川県　ターミネーター）

■ルーズストッキングを考えた人はいったいどんな顔をしているのか？（東京都　はみる）

■今は読書。去年は100冊読みました（オバカな本ばかりだけど）。（広島県　さとちゃん）

■4年生になれるかどうか。（新潟県　ごまだんご）

■富野由悠季作品。心理学。恋愛…。（福岡県　もりけん）

■そろそろ就職したいけど…何処に…やっぱフロムA買うか？（東京都　カオルノ）

■①オンガク②SMざっし③女の子④クスリ⑤SF小説。（愛知県　NON）

■冥界。（神奈川県　佐藤良太）

■シューキョーにはまってしまった友人を真人間にもどす方法!!（群馬県　ないよ）

■お茶のお勉強をしようかなって思ってる。（大阪府　中植智恵子）

■ボーナスがでるか、でないか。でないだろうな…。（東京都　マイクロ）

■家賃をいつまで滞納できるか？（東京都　セイガク）

■毎朝、通勤電車で会う女子高生。ああまぶしい……。（東京都　サラ忍マン）

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'99年4月〜5月）

4月1日	**サガ フロンティア2（PS）**
4月2日	第3回CESA大賞に『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が決定
5月7日	ビスコが京都地裁へ和議開始を申請
5月1日	**カルドセプト エキスパンション（PS）**
5月12日	任天堂、次世代ゲーム機「ドルフィン」の2000年末発売、松下との提携を発表
5月13日〜17日	アメリカでE3開催
5月14日	ゲームボーイカラー6,800円に値下げ
5月27日	中古問題、東京地裁で頒布権無効の判決
5月27日	**エースコンバット3（PS）**

27号・ソフト批評タイトル

サガ フロンティア2（PS）
スパイロ・ザ・ドラゴン（PS）
オメガブースト（PS）
チョコボレーシング〜幻界へのロード〜（PS）
キャプテン・ラヴ（PS）
オアシスロード（PS）
RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN〜（PS）
ブルースティンガー（DC）
北へ。White Illumination（DC）
ポケモンスナップ（N64）
ポケモンピンボール（GB）
ベストプレープロ野球（PC）
ザ・トレジャーオブゲノム（Web）



主な記事

というわけで、小野新編集長誕生を含め新たな体制になった編集部が贈る、27号の第一特集は「話題！ 問題？ 次世代PS」。ついにその全貌が明らかになったSCEIの次世代機、プレイステーション2の実態に迫る。内容は、各クリエイターに聞くPS 2への期待、フロム・ソフトウェアの神直利氏へのインタビュー、PS 2発売で浮き彫りになるゲーム業界の問題点など。第二特集は「アーケード氷河期」。凋落が叫ばれて久しいアーケード業界に直撃。ゲームレビューは『ゾンビリベンジ』『ギガウイング』『ガントレットレジェンド』『エアラインパイロッツ』『クレイジータクシー』など。また、新連載として「Not Degital」が始まった。

VOL. 27 1999 話題！ 問題？ 次世代PS

隔月刊ゲーム批評27号◆1999年7月1日発行

27号読者アンケートから・その1

5月27日の上昇・エニックス訴訟判決について思うところがあればお聞かせ下さい。

ゲーム批評で毎回報告してきた中古ソフト問題。まだまだ解決の糸口は見えてこない難しいこの問題に、読者の熱い声が編集部にこだまする！　中古ソフト業者側が勝利した上昇・エニックス裁判について君はどう思う？

■「業界のため」とかいうのを抜きにして、一消費者として発言するとすれば、ただ単純に嬉しい。訴訟を起こすのは企業の勝手だけど、定価販売規制だけはやめて欲しい。
（福岡県　お時）

■ユーザーの立場から言えば、「中古に頼らなければ欲しいソフトが手に入らない」という現実があります。ゲーム流通の鬼っ子の中古市場ですが、ハードメーカーが流通整備を怠っているので、あった方が良いです。
（大阪府　MD小夜曲）

■心からやりたいと思うソフトは予約をして定価で購入するし、それなりに面白ければクリアしたら終わりのRPGでも売りに出さない。けれど、中古の売買全面禁止（それはないと思うけど）というのは絶対困る。昔の名作ソフトでやってみたいものがまだまだあるから。
（大阪府　中植智恵子）

■ゲームと映画は違うもの、と言うのは分かる。だからと言って、頒布権が無いってのは、やはりユーザーから見てもおかしいです。

俺は中古ゲームしか買いません。なのに、俺の一番好きなメーカーはだんとつでエニックスなんだあぁ！（埼玉県　赤夏）
魂の叫びですね。（編集部）

■一件解釈が拡大されたようだが、かえって杓子定規な印象がある。小さいけど良心的なメーカーや小売店が立ち行かなくなる遠因にならないよう願ってます。
（東京都　主婦道ブレード）

■はやくインタラクティブメディアに合う著作権法ができてくれないと、ソフト産業がだめになってしまう気がする。
（愛知県　平山寛章）

■これからはネットワークが一般的になるだろうから、パッケージ販売も少なくなると思います。そうなれば中古の問題も解消されるのではないでしょうか？
（岐阜県　川の幸）

■「中古は違法じゃないんだ」と聞き、少し安心しました。やはり中古は必要です（特に昔のゲームを手に入れるには）。
（埼玉県　池田明大）

■当日のニュースステーションで判決が出たことを知りました。判決はともかく、ニュースステーションの始めの方で報道されたことにびっくり。地元新聞は4コマの下に少しだけだったし。
（長野県　鳩井井人）

■判決の基準はインタラクティブか否かみたいだったけど、映画にもゲームにもそんな部分があるものとないものがあるし、よくわからんというのが本音。
（山口県　犬びたし）

■これがきっかけで何らかのガイドラインができれば、それはそれで我々も納得するんだが…。
（宮崎県　ぷうかJターボ）

なんで争ってばっかで話合いしないのかしら。良い大人なのに。（北海道　ジャンパー）

はっきり言っておっしゃる通り。（編集部）

ゲームにはゲームの為の頒布権が必要なのかも…。（北海道　サクヤ此花）

■「ゲームは映画ではない」という判決は正しいというより、裁判所の無知によって出た物だと思う。しかし、この問題はあと10年は続くかもしれない。（熊本県　リアルアイ）

■ＥＮＩＸ側は何故、「ゲームにはゲームの著作権がある」と主張しないのでしょう？　まぁだから、全面敗訴なんだけどね。（東京都　院田昭博）

■中古販売賛成。満足のいく判決。ゲーム≠映画は当然。ソフトメーカーは違う形でクリエイターに利益還元すべき。その方法を熱く語り、造りあげてほしいものだ。（北海道　ゲロマブ）

■新聞・ＴＶとも大きくあつかっているこの問題は興味がかなりあるが、消費者の立場は弱い位置にある気がする。（大阪府　ひばり）

■（最近は安いものも出てきてはいるが）ゲームソフトの値段は高すぎ。だいたい、５８００円の値段の上にあぐらをかきすぎているメーカーが多すぎないか？　メーカーは中古云々の前にもっと企業努力してもらいたい。（新潟県　シュガー）

■中古ショップ勝利に万歳をしたい（中古が違法になったらサターンのソフトがなお捜しにくくなる）。でも、振り返ってみれば、著作権がどうのというよりも、利権を争う中古ショップとメーカーの喧嘩という印象が強かったです。中古ショップの中にも買い取り価格に納得できない店もあるし、できれば今後は消費者にとっても最善な中古販売の形をメーカーと中古ショップの双方で考えてもらいたいです。（福岡県　城戸裕）

■とうぜん。（東京都　柴田太郎）

■販売店側の勝訴とはいえ所詮は地裁の決定。当然、最高裁までもつれこむでしょうから、素直には喜んでもいられません。ただ今後どのような結果がでるにせよ、示談という終わり方だけは避けるべきかと。こういうことは白黒はっきりさせるべきであって、落としどころとか玉虫色などでうやむやに終息させるべきではないと思いますので。（岡山県　馬場浩司）

■本当によかった…。（東京都　修正液）

中古ソフト問題その後

東京地裁が中古ソフト販売店側勝利の判決をくだした上昇・エニックス訴訟。だが、その後の10月7日、ソフトメーカー6社が中古ソフト業者を訴えた大阪訴訟では、メーカー側の逆転勝訴となった。東京、大阪とも上訴され、裁判はまだまだ続く見込み。27号のアンケートの時点では、読者の皆さんは中古ソフト賛成の声も多く、「これで安心」「違法ではないんだ」との声が多く寄せられたが、この通り、まだまだ問題は解決していない。ゲーム批評はこれからもこの問題について続けて動向を追うつもりなので、是非注目してほしい。（編集部）



27号読者アンケートから・その2

注目している若手ゲームクリエイターを教えて下さい。

温故知新―故きを温ねて新しきを知る、ということで、読者の皆さんはどんな新しい人に注目してるの？　という疑問から生まれたこのアンケート。若手にはなかなかスポットが当たりにくいということもあって、「知らない」「分からない」という答えが多かったのは残念ですね。

がっぷ獅子丸氏。いったい何のゲームに関わってきたのか興味がつきない。
（千葉県　N岡）

いま睨まれました。（編集部）

■中祐司。『ナイツ』の続編出して欲しいです。（神奈川県　036）

■『北へ。』のキャラデザをしたNOCCI氏。（福岡県　天神）

■自分（結構マジです）。（愛知県　シモヤジルシ）

■松野泰巳。スクウェアで好きなことやっているようなので引き抜きも悪くないかも。久弥直樹。『Kanon』のシナリオライター。（兵庫県　藤田和也）

■クリエイターというわけではないですが『青の6号』とかいうアニメのゲームを作っているスタッフに「中井一輝」氏という元マンガ家がいるので注目。（神奈川県　スミダ）

■米光一成氏。『バロック』が良かったという理由なんですけど。（静岡県　松本健一）

■名作『プリズムコート』の神無月さん。知らんか？　『ときメモ』ドラマシリーズのサウンドクリエイターの桐岡摩季さん。ダメ？

…んーと、ゲームクリエイターの年齢層ってあまり変わらないんじゃ？　若手も年寄りもないでしょう。（千葉県　渡辺幹彦）

■具体的な名前は知りませんが、『マール王国の人形姫』を作った方々。日本一ソフトウェアの人々。（愛知県　副島圭子）

■別にいない。どこから若いのかわからん。オレが注目しているのは任天堂の宮本様だけだ。ナンテネ♡ウフフ♡（東京都　我王）

■若手かどうかは別として、トレジャーの木村幸一氏。PSを買って半年目で『FFⅦ』でトラウマの私にとって、最後のPSゲームとなった『シルエット・ミラージュ』は、ゲームへの希望を再認識させてくれた。（沖縄県　ニューロマンサー）

■近藤敏信。『どきどきポヤッチオ』はこる部分は徹底的にこだわり（世界観やキャラ形成）、理想と現実のバランスをとり、ゲームとしての面白さもそこなわないというクリエイターの能力の高さをうかがわせる作品。さらに発売日も大幅に延ばしている点もモノ作りに対する情熱を感じる。（埼玉県　若松朋久）

■加藤直樹と小林且典（『久遠の絆』コンビ）。感動したね。ええ。（東京都　らんどうゆきみ）

■リーフの高橋さん（インタビューで取り上げたのはすばらしい！）。『ONE～輝く季節へ～』のシナリオの方。『好き好き大好き』（13cm）のシナリオの方。シナリオライターばっかりですみません。（山形県　富樫多賀志）

■桝田省二氏。「若手」というにはやや苦しいが、奇抜さと計算の

飯野賢治。『Dの食卓2』に大変期待しています。50万本くらい売れて欲しいです。
(神奈川県　白鳥康仁)

うーん残念。(編集部)

バランスセンスがスバラシイ。
(岡山県　敏。)

■カプコンのKIMOKIMOさん(でもこの方はクリエイターではなくてプログラマーというのかもしれない。間違ってたらすみません)。アリカに移った大野さん(『ヴァンプ』関係の生みの親)。若手でないのですが、森川幸人さん。この人の作ったゲーム全部買うつもりです。
(埼玉県　田淵なつみ)

■若手ねえ…。ベテランの人と比べてあんまり雑誌に載らないからなぁ。『XI』を作ったシフトのメンバーが一番有望か。
(岩手県　川畑貴宏)

■『クレイジータクシー』の菅野さん(でしたっけ?)。発想力とセンスの良さが光ってます。
(宮城県　永沼洋)

■フロム・ソフトウェアのスタッフの皆さん。もうみんな自分より年下です。
(新潟県　龍皇草の実)

■随分前の話ですけど、ファミ通とかに広告が載っていた「ジャックと豆の木計画」の人たちってなにつくってるんでしょう? 宮本さんとかイトイさんとかが審査員だったと思うけど。なんか面白いのつくってそうですよね。「ゲームやろうぜ」の人たちは『XI』とか面白いゲーム作ってますし。
(京都府　ちりめんじゃこ)

□『ポケモンスナップ』とかそうですよね。
(編集部)

■ラブデリックの人たち。『UFO』でもうメロメロ。
(京都府　むこうし)

■よく知りません。みんな作った人の名前とか調べたりするの? 映画でもハリウッド映画なんかの監督さんはきいたことあっても、邦画やアニメの監督さんはしらないもの。
(大阪府　ポリゴン)

■テクモの『デッドオアアライブ』の板垣さん。もっともっとエロい乳揺れねーちゃんを作ってくれ! あぁぁ。
(福岡県　プログレ)

■いねえ。っていうか、クリエイターでゲームを選ぶ様なマネはしない。
(京都府　スパルトイ-K-TAM)

■『ビートマニア』の水木さん。ゲーム批評の24号に載ってた人。次どんな音楽ゲーム作ってくれるのかな? 続編はもういいです。
(埼玉県　まりの)

■ユーザーとしては有名人以外知るすべがない。
(岡山県　鷹取敏弘)

■若くないかもしれないけどアボガドパワーズの大槻。『人工失楽園』いつまでも待ちます。
(東京都　冷川律彦)

■『戦国TURB』を作った人。なんなんですか。あのセンス。バカか天才かのどっちかじゃねーの?
(千葉県　三浦)

■宮本茂(若手や!)。…いえ、今も現役バリバリ第一線ということで。すんません、今この人以外目にはいらんのです。
(香川県　笙田魚介)



三重県　MIBRO

みんなで中古ソフト問題を考えよう!!

ゲーム批評の記事のなかでも一際注目度の高い中古ソフト問題。ずっとレポートしてきてはいますが、メーカーと中古ソフト業者の双方の言い分の食い違いや法律問題やらで、解決に向かうのが難しければ、理解するのも難しいですね。

読者の皆さんから「今の中古ソフトは違法なの?」といった声のお便りをよく頂きます。今まで当たり前に買ってきた中古ソフトがいきなりこんな大きな問題になればビックリするのも戸惑うのも当然です。

ユーザーとしては一刻もはやい解決を望むばかりですよね。でも現状はと言えば、裁判の判決は中古ソフト肯定否定の二つにわかれ、どちらも上告。まだまだ続きそうです……。

そんななか「こうすれば良いのでは?」と、千葉県の山寄史枝さんから建設的な意見を頂きました。ちょっと読んでみましょう。

ユーザーの、気持ちよく中古を利用する為の提案

千葉県　山寄史枝

メーカーと中古ショップの争いが続いている。

中古流通に頒布権をそのまま適用する事の問題は既に述べられているし、現状の流通を続けるのもあまり好ましいとは思えない。とっとと新しいルールを作ったら良いのだろうが、当分事態は膠着しそうだ。ユーザーはグレイな環境に置かれたまま、非常に居心地が宜しくない。

そこで一ユーザーから、気持ち良く中古を利用する為の提案をしたい(尚、以下の数字は全て仮定である)。

①ソフト発売後、中古ソフト販売店は、1ヶ月間の中古取扱禁止、またはユーザーに販売したソフトの希望小売価格の20%をメーカーにバックする一定の期間を設ける。

②1ヶ月、または一定の期間の終了後、2年間にわたり、販売したソフトの希望小売価格の5%をメーカーにバックする。5%は中古販売価格への上乗せとする。

③2年後、メーカーは無条件で中古ソフト流通を認める。

このシステムでユーザーへの負担が生じた分については、メーカーとショップがユーザーにサービスを提供することで解決を図る。サービス期間は、メーカーがバックを受ける期間とする(①、②)。

例えば、

ⓐ取説の実費での再発行保証
ⓑゲーム内容紹介データの提供
ⓒ中古販売後3日間の動作保証、等々…。

中古ソフト販売店は、これらのサービス(サポートに近いが)を、中古ソフトとセットで販売する。勿論、メーカーと中古ソフト販売店の双方の協力は必須。サービスと金銭の管理法人を作り、代行業務や保険機能も用意するのも手だ。万一、メーカーがつぶれちゃった! なんて時にも役に立つ。

三者とも負担も増えるが利益も増える。

メーカーは中古流通においても金が入る。ゲーム情報の提供が長期的な広告にもなり、潜在需要が喚起される。興味を持った消費者が、中古の在庫がなければ新品を注文するかも知れない! 大々的な広告をうてない中小メーカーが、巧く利用できないだろうか。

ショップは、取説欠品の補完等で、優良な中古品を得られる。マイナーソフトもメーカー提供の情報で、現在よりは販売しやすくなるだろう(無論、新品もだ)。何よりメーカー公認。優良店の看板を掲げよう!

ユーザーは、欠品の少ない動作保証付きの、高品質の中古を入手できる。また、雑誌で取りこぼした情報を、旬を過ぎても得られる。紹介情報だけでなく、バグの回避方法(!)や攻略ヒントの一部もメーカーに提供して貰えれば、尚安心だ。1年前の攻略本も出なかったソフトにだって手を出せる。期間を設定することで、発売当初のリピートが改善するかも知れない。

……と、まぁ、大穴だらけの素人考えなのだが、如何だろうか?

喧嘩してる暇があるなら、その分中古ソフトに付加価値つけて、消費者に高く売りつける工夫に回したらどうか? これはそんな提案である。

なるほどなるほど。段階的な中古ソフト販売の制限期間を設けるのは、なかなか面白い案ですね。

ユーザー不在のまま進みがちな中古ソフト問題。このままでは山寄史枝さんが言うような、メーカー・中古ソフト販売店・ユーザーの三者が納得のいく結末はなかなか得られないかも知れません。そうならないためにも、ゲーム批評はこれからも中古ソフト問題を鋭く追求していきます。読者の皆さんももっと意見を聞かせてくださいね!!

(編集部)

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'99年6月～7月）

6月1日	ドリームキャスト、19800円に値下げ
6月7日	コナミがジャレコ『VJ』の製造・販売中止を求め仮処分申請
6月11日	任天堂とリクルートが合弁会社「ランドネットDD」の設立を発表
6月21日	ジャレコがコナミの特許無効審判を申請
6月23日	バンダイ、ワンダースワン用通信アダプタ「ワンダーゲート」を発表
6月24日	**ペルソナ2　罪（PS）**
7月1日	**ディノクライシス（PS）**
7月22日	**どこでもいっしょ（PS）**
7月23日	コナミ、『VJ』問題でナムコへ仮処分申請
7月29日	**シーマン～禁断のペット～（DC）**

28号・ソフト批評タイトル

サガ フロンティア2（PS）
ディノクライシス（PS）
ペルソナ2 罪（PS）
エースコンバット3（PS）
俺の屍を越えてゆけ（PS）
SPRIGGAN～LUNAR VERSE～（PS）
エレメンタル　ギミック　ギア（DC）
マリオゴルフ64（N64）
アンカーズフィールド（WS）
とんでもクライシス！（PS）
せがれいじり（PS）
ゲッP－X（PS）
サルゲッチュ（PS）
ジャイアントグラム（DC）
ザ・キング・オブ・ファイターズ　ドリームマッチ1999（DC）
武力～BURIKI・ONE～（AC）
ストリートファイターIII　サードストライク（AC）



主な記事

相次ぐ次世代機やハード新構想の発表で華やぐゲーム業界。しかしその足元には20余年にわたる歴史が積み上げられてきている、というコンセプトのもとに、ベテラン制作者と新進クリエイターに話を聞く総力特集「テレビゲーム温故知新」。『インベーダー』と『ゼビウス』の制作者対談やセガの佐々木建仁氏、カプコンの稲船敬二氏など、古株制作者関連の企画と、ラブデリック・大宮ソフトなど、新たなクリエイターへのインタビューをカップリング。また、小特集としては「中古ソフト流通　合否の判決下る!!」「戦車ゲーム特集」など。ソフト批評には企画記事としてバカゲーと格ゲーの小特集が組まれた。また個性派クリエイター・ラショウ氏の新連載が開始。

1999

VOL. 28 テレビゲーム温故知新

隔月刊ゲーム批評28号◆1999年9月1日発行

28号読者アンケートから・その1

あなたは月に何本新作ゲームを買いますか?

一ヶ月に多いときだと100本以上のソフトが発売される今のゲーム業界。でも、そんなにだしてホントに売れるの? みんなどれくらい買ってるんだろう? というわけで聞いてみましたけど……、やっぱりそんなにたくさん買えるわけではないですよね。

PCエンジンとPC-FXしか所有してないので0本。(福島県　タリラリラン)
FXの『天外Ⅲ』が発売したら絶対買います。
涙で文字が読めない…。(編集部)

■ほとんど買いません。家にまだ遊んでいないゲームが山程ありますので。先日、二年ぶりくらいで発売日に新作を買いました。N64の『エヴァ』。覚悟はしていたのですが、やはりトホホでした。もう二度と(当分は)買わん、と思いつつ、『トルネコ2』は気になる今日この頃。(山口県　G・I・R)

■特に決まったノルマはなし。最近のゲームは、切り口勝負かグラフィック重視ばかりで困りものです。真っ当な定食を喰いたいと思う今日この頃。一応、月に換算すると0・3本かな。(東京都　吉野佳太)

■1本以下…どころか3ヶ月に1本くらい。時間がないわヘタだわで、なかなかクリアできないんです~。(千葉県　ほげたらぽん)

■高3なので金銭的にも立場的にも月に何本なんていう状況でないのは確か。(兵庫県　ベルマーク係やの)

■0本。少し古い~おおいに古いくらいのソフトを買っている。(和歌山県　I/O)

■0本。全て中古。しかも何年も前の。酷…。(神奈川県　西村太一)

■1~2本。いっぱい買ってもじっくり遊べないし。(東京都　氷川台)

■コンシューマ、PCソフト合わせて、10本くらい。他に980円セールなどがあると、大量に買いこみます。(北海道　斉藤章道)

■18禁モノを月平均3本、普通のゲームを約1本。でも、やっぱりソフト次第。(山形県　富樫多佳志)

■最近中古しか買ってない。(奈良県　アスマディ)

■平均すると1~2本くらい? カタメ撃ちする時もあれば、全然買わない時もあるので…。(神奈川県　横チュン)

■貧乏な時は1~2本(プラス中古を1~5本)。金持ちな時は他に遊びがいくらでもできるのでゲームにお金は使わない。(福岡県　ずみとし)

□…真理。(編集部)

■平均して、月に1本くらいだが、秋葉原~上野間を歩き回って欲しいソフトが、3000円以下だと2~3本衝動買いも。よほどのことがないかぎり、ゲームソフトを定価で買うなんてことはない。新品『七ツ風の島物語』(SS)1050円(税込)で手に入れた!(東京都　クラちゃん)

■1本。1本終わると次を探す感じ。何本も同時進行って事はありません。(宮城県　リー)

4～5本。遊びつくす作品より、中途半端に終わらす作品の方が多い。ヘビーユーザーはこのキモチわかるでしょ？
（岩手県　川畑貴宏）

■0本です。どんなによさげなソフトでも、中古で安くなってからです。
（福島県　しりる）

■1～10本（ワゴンセール含む）。新作は2ヶ月に1本程度。PS、SS共にまだ購入1年目なので新作ソフトには追いつけない。中古は入手困難なソフトを除き、原則として手を出しません。
（千葉県　渡辺幹彦）

■今の所は買ってません。今の私のかせぎでは映画と本以外にお金は使えません。2～5千円レベルの出費はつらすぎます…。
（福岡県　令令謝　改め　霜子）

■月に1本、面白そうなゲームを彼女に買ってもらう。それを遊びながら、彼女がシゴトから帰ってくるのを待ちます。この本も初めて買ってもらいました。
（大阪府　ヒモタン）

■今はアーケードゲームがメインなので新作は全く買わない。コンシューマ機のソフトを買う場合でも中古屋を何軒か回って、安くて面白いものを選んでいる。
（岐阜県　ジークフリート）

■1～2本。これぐらいが、健康と財政のバランスから言ってベスト。
（愛知県　森弘）

■欲しいと思って見かけたらつい買ってしまうことがあったので多くても月一本におさえたい。未プレイゲームが何本もあるので。
（千葉県　のべかずき）

■通常価格帯のゲームを2～3本ほど。多い時でも6～7本ぐらい。これに低価格帯のゲームが1本か2本ほど。でもRPGなんかを買うと、他を買わなくなったり。中古は滅多に買わない。入手困難なものばかりかな。
（大阪府　藤岡賢一）

■近所の中古屋さんで2ヶ月に1本くらい。それ以上はおこづかい足りないよ。お金持ちの子は良いなぁ。
（東京都　チューボウ）

■ヒマな時に面白そうなのをいくつかみつくろって買ったけど、いつのまにかハマってゲーム批評まで買いだしたオレ。
（千葉県　ギャンブラー自己中心派）

■年に1本。マジで現在コレしか買う余力が無い。プレステクラブに入っているので『プレプレ』は年6回届くけど。
（埼玉県　左真紀）

■前は4～5本だったけど、中心のハードのソフトリリースが少ないので現在は1～2本。あとは友達や兄弟に借ります。
（神奈川県　スミダ）

■1年前は持てる金の全てをつぎ込んだものだけど、今は1本買うか買わないか…。熱くさせてくれねえんだ、今のゲームは…。
（東京都　アキバ）

■RPGの新作を年に数本。サラリーマンには、それが時間的にゲンカイッス。
（大阪府　太一）

■今日でゲームやめました。
（静岡県　大人の階段ノボル）



28号読者アンケートから・その2

あなたが一番好きなゲーム機は何ですか？

ファミコン、スーパーファミコン、メガドラ、サターン、プレイステーション、N64、ゲームボーイ、リンクス…これまでに発売されたハードは数あれど、やはりお気に入りのハードっていうのは一つですよね。読者の皆さんの嗜好が窺えたアンケートでした。

サターンさんが好きです。でもPCエンジンさんの方がも〜っと好きです！（某CM風）
（京都府　連打馬鹿）

■プレイステーション（というよりソニー）。よくぞ任天堂のジャイアンツ化を防いだ。ナベツネのように自分の所さえよければいいという考えは好きではない。もしPSもそうなったら支持しないけど。
（静岡県　塚本直哉）

■現在一番稼働しているのはPSだが、『パワプロ』だけはアナログスティックの操作感でN64に軍配があがる。
（福岡県　天神）

■PC-FX。あのマイナー加減が…。パソコンに繋いでプレイすると、パソコンのきげんが悪くなる。イタイタしい。
（東京都　小林貴光）

■ゲーム機自体に愛着はない。現在、遊びたいゲームを遊べるものが好き。
（茨城県　妖怪出魂）

■メガドライブ。しかもってません。
（大阪府　かんだい）

■プレステしか持ってない…現状ではそれほど不満を感じないので。
（大阪府　吉田みなわ）

■PCエンジン。『イースI・II』や『ストII』、『ワルキューレの伝説』に『スナッチャー』と心のゲームが多くあった。CDが止まっても本体を叩けばなんとかなった所なども、昔の機械らしくて好きだった。
（千葉県　まくってチャンプ）

■ファミコンです。サウンドも最高！　次がN64。他はCD読み込み時間があるだけでマイナス1億点なので好きにはなれません。
（静岡県　松本健一）

■セガサターン。このマシンほど望んでいた移植やオリジナル作が発売されたマシンはないから。ソニーのマシンみたいにヨコにしなくても動くし!!…でもカートリッジ使う時がちょっと…。
（東京都　おくてい）

■難しいなー…サターンかな。カートリッジ部がよけりゃ100点やのに…。
（和歌山県　ぢこ）

□みんなカートリッジ部分に不満爆発のようです。でも好き、なのね。
（編集部）

■ニンテンドウ64。CDゲーム機はテンポが悪い上に壊れやすいので嫌い。
（神奈川県　川瀬哲）

■メガドライブ。今までのゲームライフの中で最も熱く燃える事の出来るハード。サードパーティよりハードメーカーであるSEGAのダメさが良く出ていたが、SFCへの反骨心をあおる専門誌も影響してか各々のユーザーも熱かった。
（愛知県　丸山壽久）

■それはスーパーファミコンです！　次世代機ではいつもイライラさせられるロード時間がないから…（特にRPG）。あと、好きなソフトが一番たくさん出ているハ

順位	ハード名	投票率
1	プレイステーション	20%
2	セガサターン	17%
3	NINTENDO64	16%
3	スーパーファミコン	16%
5	メガドライブ	8%
6	ファミコン（ディスク含む）	6%
7	特になし（ソフト次第）	5%
8	ドリームキャスト	3%
9	ゲームボーイ	2%
	その他	7%

ードだから。壊れないしね。（次点はPCエンジンかな?）
（愛知県　光速麦茶）

■今はN64とGBカラーにメロメロパンチ。（香川県　笙田魚介）

■スーパーファミコン。発売当時から遊んで（現在3台目）いるのに、いまだに遊んでないソフトがあるっていうのはどうゆうことなのでしょう。まだまだ旬ですよ!! 名作多いし。たぶん。
（大阪府　めらひげ）

■サターン。アーケーダー（とくにシューター）には最高のゲーム機。そして今でも…。
（北海道　人造人間21号）

■どれが一番好きかなあ、などと言って部屋に行き、うっかりゲームギアなど握ってみたり。ジャガーは、その昔パソコンで『DOOM』を見て（ゲームオーバー後の静止した画面）なんてキレイな画面かと思い、32X版購入後、パソコンより安上がりかと買ってみたところ、そうでもなかったです。ソフトは『DOOM』以外はおまけソフトしか持ってません。『雷電』欲しいなあ。つーかシューティングマシンとしてサターンが一番かも。という結論で。（高知県　ニジイロ・ナナフシダマシ星人）

■サターンかな。使用頻度が高いしね。プレステは壊れ易いからキライ!
（神奈川県　036）

■セガサターン（黒）。現在CDプレイヤー状態。
（大分県　福耳マニア）

■セガサターン!! 初めてゲーム機で「かっこいい」と思ったハード。サターンのおかげでソフト110本くらい買ったり、セガ関連のものを買いまくったりして私の人生を変えてくれました。DCも好きですけど…。やっぱりね。
（群馬県　関口雅彦）

■Vサターン。メモリーがある。長時間やっても大丈夫だし。XBANDが終わったのが残念です。オープニング（電源ON）のサウンドが好きです。
（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

■もちろんPCエンジンのロムロムだな。特にスーパーCD-ロムロム。あの頃が一番良かった。楽しかったな。今より音も画も落ちるけど、何より俺自身が一番楽しかったんだから誰がなんと言おうとNO.1だ。
（大阪府　3点FX）

■ゲームボーイ。学校で女の子とポケモン交換が出来て好感がもてました。おそまつさまでした。
（埼玉県　塚本ただし）

■ゲームボーイカラー。カラーになってアクションゲームがすごくやりやすくなったと思う。白黒でいいかと思ってたけど、そんなことないですね。（東京都　ワンダ）



大阪府　吉田みなわ

頭※にきたらおしまいよ(ザブングル30話)
僕の私のゲームワースト10 とか3とか

みんなの腹の奥に仕舞われたトンデモゲームの思い出。僕だけの、私だけの珍作が溢れています。そんな心の珍作の中から、下位10本を選んでいただきました。「僕の私のゲームワースト10」、むっちりとお送りいたしましょう。

1位　ファミスタ64（N64）
チームエディットの自由度は低く、ゲーム自体もただ斜め45度のアッパースイングとホームスレスレのカーブだけで勝てるお粗末さ。極めつけは試合中のヤジ。凡退してコギャル語で「ちょ～MM～」とか言われた時には思わずN64ごとROMをたたき割りそうになった。こんなんだから『パワプロ』に負けるんだ。

2位　アルマジロ（FC）
'92年作品とは思えない程、操作性の悪いACG。

3位　2010ストリートファイター（FC）
僕にとって典型的な出来ないゲー。射程外から高速で突っ込んでくる敵をどうしても倒せなかった…。

4位　ラッシンクビート（SFC）
設定もゲームもまるっきり『ファイナルファイト』のパクリ。出来も最悪。

5位　UFO仮面ヤキソバン（SFC）
当時ヤキソバンのCM懸賞以外では手に入らなかったこのソフト、予想を超えて遥かにダメゲー。

6位　餓狼伝説（SFC）
最悪の移植モノ。ライン移動なし、通常技を出しながらコマンド入力しないと出ない必殺技。挙げ句の果てには斬影拳のコマンドが左右逆!!

7位　ワールドヒーローズ（SFC）
これもかなり酷い移植度。ジャンプ→小キック→しゃがみ小パンチ連打のみで全クリアできてしまう。

8位　ワールドヒーローズ2（NEOGIO）
決してつまらないわけではないのだが、いかんせん難しすぎる。特にラスボス「DIO」の強さは破壊的。

9位　SUPER大戦略2（PCE）
ソフト自体に恨みがあるわけではないのだけど、苦労して進めてきた数々のゲームデータがコレ一本のために全てオシャカに…。

10位　ファイナルファイト2（SFC）
投げ技の攻撃力が殆ど無くなってしまったので、カタイ敵を延々殴り続けるだけのゲームになってしまい爽快感大幅ダウン！　こんなの『ファイナルファイト』じゃない!!

（静岡県　牧田憲介）

1位　餓狼伝説スペシャル（AC）
これで学校にいかずゲーセンに入り浸るようになりオレの人生を狂わせた最悪のゲーム。

2位　サムライスピリッツ（AC）
一人ぼっちでCPUクリアしていたら、元彼女が新しい彼氏と一緒にゲーセンにやってきて、その彼氏に完敗した最悪のゲーム。

3位　バーチャファイター（AC）
ツレの間で無敵になり、誰もオレに勝てねーぜ！　とか思って遠征に行ったら、ラウに無限コンボでハメられ続けて、何か打開策があるはずだとその日１万円使ったが結局無理だと知った最悪のゲーム。

（滋賀県　パロスペシャル）

1位　チョコボの不思議なダンジョン（PS）
オレのシレンを返せ～！　っつーかヌルすぎ。

2位　ファイナルファンタジータクティクス(PS)
オレのオウガを返せ～！　っつーかムズすぎ。

3位　チョコボレーシング（PS）
オレのマリオカートを返せ～！　っつーかチョコボ生誕10周年らしい。

4位　チョコボスタリオン（PS）
オレのダビスタを返せ～！　っつーかどうしてそこまでチョコボを……。

5位　パラサイト・イヴ（PS）
オレの利己的遺伝子を返せ～！　っつーかアヤ・ブレアは萌え萌え～。

6位　ファイナルファンタジーⅦ（PS）
オレの天野喜孝を返せ～！　っつーか野村キャラはもう勘弁して。

7位　ファイナルファンタジーⅧ（PS）
オレの天野喜孝を返せその２～！　っつーか野村の中途半端な茶髪は勘弁して。

8位　武蔵伝（PS）
オレの金を返せ～！　っつーかコナミにスタッフ返してやれよ。

9位　ゼノギアス（PS）
オレの時間を返せ～！　っつーかこれってエヴァ？エヴァ？　エヴァ？

10位　チョコボの不思議なダンジョン2(PS)
オレのシレンを返せその2～!　っつーかもうネタぎれ?

（和歌山県　エロゲーハンターXYZ）

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト（'99年8月～9月）

8月5日	ジャレコ、コナミの『ドレミファグランプリ』の製造・販売中止を求め、仮処分申請
8月5日	**ソウルキャリバー（DC）**
8月10日	コナミ、ナムコの『ギタージャム』の製造・販売中止を求め、仮処分申請
8月27日～30日	NINTENDOスペースワールド'99
8月27日	東京ドームのコナミ主催『遊戯王』イベント、カード販売中止で大混乱
9月17～20日	東京ゲームショウ'99秋
9月2日	任天堂が次世代携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」と、コナミとの合弁会社「モバイル21」設立を発表
9月6日	新声社が破産申立手続の準備を開始
9月9日～12日	第37回AMショー開催
9月13日	SCEIがPS2を正式に発表
9月15日	**トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～(PS)**
9月22日	**バイオハザード3 ラスト エスケープ(PS)**
9月30日	**ダービースタリオン99（PS）**

29号・ソフト批評タイトル

オウガバトル64　Person of Lordly Caliber（N64）
聖剣伝説　LEGEND OF MANA（PS）
シーマン～禁断のペット～（DC）
ソウルキャリバー（DC）
フレームグライド（DC）
機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…（DC）
サイフォン・フィルター（PS）
ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～（PS）
ラクガキショータイム（PS）
リモートコントロール ダンディ（PS）
ミラノのアルバイトこれくしょん（PS）
リトルラバーズ　シーソーゲーム（PS）
トロンにコブン（PS）
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー（N64）
TERRORS（WS）
マリオゴルフGB（GB）　他



主な記事

「めざせ業界ラブ＆ピース号」と銘打たれた29号の巻頭特集は秋のゲームソフト批評スペシャルということで「面白いゲーム、知らない？」。この号あたりから、特集に第一、第二という区別はなくなっている。夏休み、大量に発売されたゲームのレビュー中心に、特別企画として「ゲームやろうぜ」関連作品の制作者インタビューや、宮本茂氏と名越稔洋氏の大型対談、クリエイターの特別エッセイなども収録されている。また、小特集は泥沼に陥った「音ゲー関連訴訟」をレポートする「緊急特集『ＶＪ問題』の真実」など。連載の動向としては、「エロ星」として長年親しまれてきた「エロの星の名の下にTNG」が終了した（しかし復活の兆しアリ）。

1999

VOL. 29 面白いゲーム、知らない？

隔月刊ゲーム批評29号◆1999年11月1日発行

29号読者アンケートから・その1

あなたの心のゲームソフト一本をお教え下さい。

あなたの心に残るゲーム。皆さんのアンケートハガキを集計していて思ったのは、一人一人全く違うおもいを一つのゲームに持っているということです。名作、大作、ダサク、ザクザク……そんな評価ではくくれない、あなたの心のゲームを公開します。

『スーパーマリオブラザーズ』。心の底からゲームキャラクターを恐れて、物陰にかくれて泣いたから。（兵庫県　ススメ…ススメ…テモモ隊長）

■『スーパーマリオブラザーズ』。FCブーム全盛期で、本体が買えず、デパートの玩具売り場でソフトのみ購入。それから一ヶ月間マニュアルを読んで楽しむだけの日々。しかしそれでも何故か楽しかった。あの頃のゲームへの純粋な気持ちは何処へ…。（東京都　Ⓚ）

■『街』（SS）。受験に失敗して暇を持て余していた頃、何となく手にしたのがきっかけ。ゲームにおける表現方法の広がりや可能性、自分の考え方や感性を刺激した作品。自分で発見した得した気分になれる1本です。（東京都　岡崎マサムネ）

■『久遠の絆』。永遠のNo.1です。このゲームに人生変えられたと言っても過言ではない。（長野県　瀬山響）

■『シーマン』。昨日、モーレツに欲しくなりつい買ってしまった…。疲れてるのかなァ…。（愛知県　8本足）

■『輝く季節へ』。このソフトをプレイするまでギャルゲーやらなかったけど、プレイしてその価値観が変わった。ストーリーがとても良く、ゲームで初めて泣きました。（埼玉県　りんご）

■『タクティクスオウガ』。単なるマルチストーリーでなく、すべてのストーリーが重く、そして納得のいくものだった。（千葉県　あきらお）

■『スペースハリアー』。シンプルな操作性、パワーアップ要素がなくても成り立っているバランス。多用なキャラやオブジェが生み出す世界観。どれも素晴らしい。（東京都　前田良二）

■『ドラクエⅤ』。始めてすぐの泣き声からドラクエ世界にトリップ。頼りになるパパス、かわいいわが子、『Ⅳ』を思いおこさせる天空城のテーマを始めとする名曲たち。子供がやられたときにはスーパーファミコンを投げ飛ばしそうになった。（愛知県　小出春彦）

■『ドラクエⅡ』あのときの衝撃は後にも先にもないだろうから。特にBGMが良すぎた。（埼玉県　宮澤拓男）

■『バブルボブル』。ただ「泡をはく」というアクションだけで、いろいろなことができる単純ながら奥の深い名作中の名作。ディスクシステム…すぐに消えた。任天堂のオプションっていつもこうだ。64DDも…。（大阪府　上城仁貴）

■『ドラクエⅢ』。初めて買ったゲームが『ドラクエⅢ』だった。ゲームってこんなに面白いのかー!って思った。当時、クソゲーがあるなんて思いもよらなかった。（千葉県　我王）

■『EVE burst error』。ストーリー

『クインティ』。ポップなキャラデザインと床をめくるという単純さが好きだったんだが、今あのメーカーって…。（三重県　ワイ．エム）
メーカーはナムコ、開発はゲームフリークですね。（編集部）

に深みがあり、キャラクターの個性・設定が上手く生かされている。感動のエンディングでは涙が…。
（兵庫県　谷口力）

■『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』。あんなに楽しくて緊張して感動したゲームって他にない。もう十数回クリアしたと思う。最初は某ボスが倒せなくて近所の小学生に倒してもらったことも今となっては良い思い出。
（東京都　ウリクペン救助隊）

■『ウェーブレース64』。これで海が恐くなったから。
（埼玉県　偽泥人形職人）

■『ハイブリッドフロント』。メガドライブの能力を限界まで引き出し、どういう演出をすれば格好良く見せれるかを世間に知らしめた作品。音楽も一級品。CD化されていないのが残念。今のゲームにガツンと言ってやるのさ。スカラベ流にな。
（兵庫県　呉一文字）

■『悪魔城ドラキュラ』。『マリオ』でも『ＦＦ』でも『ドラクエ』でもなく、このソフトをプレイしたいが為にスーパーファミコンを買いました。以後、幾つものシリーズ作品が発表されましたが、今の所これに勝るものはありません。
（福岡県　城戸裕）

■『Die by the Sword』。気分転換に最適で、マジで自在に手を動かせるようになってきた。自由度がすごくあって、首を遠投したり、武器をうばったりして遊んでます。教えてもらった「ゲームのはらわた」にはとても感謝しています。
（東京都　柴田太郎）

■『ファイアーエムブレム』。こいつのおかげで人生が変わったから。コミケとかにもいくようになってもうたし…。
（栃木県　柊霞澄）

■『ヘラクレスの栄光Ⅲ』。これまでＲＰＧばかり２００以上のゲームを解いてきたが（ＲＰＧ以外は殆どプレーしない）ストーリーで涙を流したのはこれ一本だけです。
（愛知県　情報屋のマサ）

■『新・鬼ヶ島』。小学生のとき、『鬼ヶ島』をプレイする名目でクラスの女の子の家に遊びに行きました。
（神奈川県　川瀬哲）

■『ゾイド2』。受験で疲弊しきった心を、切なくも希望のあるストーリーがいやしてくれた。ちなみに同時期発売の『ＦＦⅡ』には傷つけられた。特に味方同士の殴り合い。
（千葉県　まくってチャンプ）

■ディスクシステムの『ゼルダの伝説』。友人数人と協力してクリアした思い出が、このゲームを僕にとって特別なものにしています。当時小学生で、しかもＲＰＧは初めて触れるジャンルだったこともあって、当時の僕達には『ゼルダ』は難しいゲームでした。それを友人と協力して謎を考え、アクションも交代しながら難関を切り抜け、本当に広大な世界（当時の感覚では）を冒険しているかのような経験でした。
（大阪府　村井良介）

□現ゲーム批評ライター村井氏ですな。
（編集部）





29号読者アンケートから・その2

PS2・ドルフィン・GBアドバンス・64DD等、今後発売されるハードで、あなたが注目しているものをお教え下さい。

次世代機と呼ばれるハードの概要が見えてきた昨今、読者の皆さんは何に注目しているんでしょう？ やはりPS2でしょうか、それともドルフィン？ 編集部は全員一致でGBアドバンスでしたが、小野さんは5年前、「3DOには愛がある！」と注目していた経歴があります。注意。

GBアドバンス…で発売されるであろう『ポケットモンスター』が気になる。
（千葉県 D－D）

■PS2。サードパーティの豊富さに尽きる。通信機能はあくまで二次的な魅力に過ぎないでしょう。コンシューマのインターネットはエロ関係とかの規制厳しそうだし。それに対しドルフィンは「サードパーティに声をかけない」の山内社長の発言が印象に残った。64DDはマニアックな道を辿りそうですね。任天もドルフィンばっかって感じだし。（岩手県 川畑貴宏）

■PS2かなー。ソフトによるけど。DVDが見られる（安価で）ってのはミリョクなのか？ 一般人、レンタルビデオで済ませてる世の中で。DVDのソフト自体安くならないとムリだよなー。
（宮城県 FrightemQ）

■どんなに高性能だろうがDVDが観れようがソフトが良くなければなんの意味もありませんので、特に注目ということはありません（何処か接続コードのないゲーム機つくってくれませんかねー）。
（神奈川県 井原麻生）

■ドルフィンとGBA。64DDは残念ながら期待できないし、PS2は今のSONYの姿勢は、ユーザーライクとはいい難い。職人気質の任天堂に期待。
（神奈川県 スミダ）

■ドルフィン。「大作に走らない」と山内首領がおっしゃってたから。15分で終わるゲームが沢山出そうですな。『バルーンファイトドルフィン』とか。（東京都 吉野佳太）

■うーん、別にハードには注目してないです。私今でもPSでCD聴いたりしないしー。ゲーム以外の目的でゲーム機は使わないですよ。やっぱ今スグこれをやらなきゃ!! というソフトが出たらそれ対応のハード買うと思う。『刻命館』みたいな。（北海道 花見月）

■64DDには期待していたのだが、もう、イイや。納得がいかない。会員制、会費、その他…。誰だ!! 64DDをこんな風にしやがった奴は！ 宮本さんが熱っぽく語っていたときの姿に戻して、オレたちの元へ返せ！ （北海道 黒猫ジジ）

■ドルフィン。コントローラにきたいしている。（富山県 山本耕平）

■PS2。さっさとソニーがCATV引いて、インターネットをタダ同然にして欲しーので。
（千葉県 吉田勝範）

■GBアドバンス。PS2は業界人にばっか「スゲェ！」と思わせてるようで、子供素人には何のことやら。GBアドバンスはその辺の人にもわかるスゴさを与えてくれそう。
（山口県 犬びたし）

■ワンダースワンカラー。あの解像度でカラーになるとすごいことになるのでは？ 電源に工夫をし

なければいけないだろう。

（東京都　原真佐夫）

■64DD。自分としては任天堂にまた天下を取ってもらいたいのデ。そしてユーザーそっちのけの中古問題をぶっとばしてくれ!!

（岩手県　本城勝志）

■当然PS2。100万台なんて即日完売ではないだろうか。この本体のおかげで、DVDソフトはまたたくまに普及する気がする。

64DDは、サテラビューの失敗、ソフトの貧弱さ、毎月払う金額の高さ等考えると、大失敗するだろう。VBの二の舞だと思う。10万人は集まるかもしれないが、100万人も買うわけがない！

（東京都　クラちゃん）

■PS2。やっぱりDVD再生機能とPS1のソフトとの互換性があるということにつきると思う。39800円はゲームのハードとしては高いかもしれないけど家電としての性能からみれば安い。

PS2。あの性能はすごい。でも初期ロットを買うのはやめときます（笑）。（福島県　しりる）

賢明か？（笑）（編集部）

■PS2。今持っているPS本体の調子が悪いからはやくPS2がほしい。

（東京都　本多正弘）

■PS2でしょう！　ドルフィン、GBアドバンスはまだ情報がないし、64DDはSFCのサテラビュー的になると思ってます。PS2は将来ひょっとすると「もってないとヤバイ」っつーくらいになる可能性が有ります。ソニーしだいだけどね。

（岡山県　鳥越智）

■64DD、メモリー用のディスクを出すだけでも発売する価値はあるでしょう。発表してからずいぶんたつのにファミ通とかの記事がかなり地味なのが気になる。任天堂は本当に64DDをドルフィンの布石というか実験台にするつもりなのだろうか？　あとはPS2というか大容量メモリーカード。従来のメモリーカードがいかにぼったくりだったかというのを自ら証明しましたね。

（神奈川県　誤銃連邪）

■ドルフィン&GBアドバンス&64DD。とりあえず任天堂狂信者ですので…というあたりまえの理由はおいておいて、個人的には、どれも夢のあるマシンだと思うから。PS2？　なんか、どんな記事見てもCG、CGって言ってるだけだから。

（大阪府　夢幻将和）

■PS2はとりあえず時代の主流なので買うが、やはりゲームとして期待できるのはドルフィンやGBアドバンス。とくにGBアドバンスは携帯ハードで32ビットという性能をどのようにいかすか楽しみ。デザインもきになる。ゲームはやっぱ任天堂だと思う。

（京都府　福島輝人）

■もっとチープな性能のマシンが出てもいいと思うんだけど…。

（岩手県　バニッシュモンスター）

■GBアドバンス。今後昔ながらのゲームらしいゲームはこうした携帯機に多くなりそうな気がするので。

（東京都　御心ボンバー）

■バーチャルボーイカラー。

（大阪府　TAK）



千葉県　64を普及させよう

あの
ゲーム批評ライターの
こんな過去!!

「読者あっての本ですから3」の編集作業中、我々はお宝を発見した！　現在、ゲーム批評他多数の媒体で活躍中のライターである多根清史（BIG☆BURN）氏の熱きパトスを感じる投稿である。消印は'96年10月。内容は、当時のゲーム業界を良く風刺しており、なかなか読ませる出来。ゲーム批評ライター陣もこんな投稿時代があったんですね〜。

変質する任天堂—王者から老舗へ

大阪府　多根清史（BIG☆BURN）

N64は明らかに売れていない。本体価格は25,000円、先行機種と比べれば少々高いものの、スタートからこの値段は立派である。ソフトは9,800円とROMゆえの値の張り方を見せているが、その内容は長時間遊び込める作りで、ゲームの価値を潰した時間と同値とするなら、他社の格闘ものやSTGよりコストパフォーマンスは一つ頭を抜きん出ている。本体そのものと出たゲームのみ評価すれば、N64は「良くやっている」と充分評価できるのであり、批評の種は見つからない。

にもかかわらず、すでに持つユーザーが不満を言い、購入検討者が二の足を踏むのは、ラインアップの貧弱さゆえだろう。初めに出費する20,000円也はそれ自体「死に金」であり、ソフトを2本3本と買い揃えるうちに元が取れる。10本なら一つ当たり2,000円、100本なら200円、多ければそれだけ「しゃぶりつくし」感が出てくるもので、後が続かなければ「何だこんな役立たず」とゲーム機を見る目も冷たくなる。いかにマリオでも2ヶ月持たせるのは難しかろう。

当の任天堂は、「かつてのアタリショックを繰り返さないために」と訴え、ソニーの素人にでも気軽に作らせる本数優先の態度を激しく批判する。その具体的な表れが、使い勝手が悪く高価な開発機材であり、サードパーティの作品を厳しくチェックして作品数を絞り込む管理体制の強化である。資本と技術力を備えた老舗だけ来て下さい、と普通は隠す本心を堂々とさらけて誇る態度は、却って王者任天堂の貫禄にも見える。

その姿勢は山内会長がどう言おうと「守り」そのものである。ただ、任天堂自体は「他のメーカーに追い込まれた末止むなく」の選択肢と見ていず、長期策として積極的に採用しているように思われる。現在の玩具流通下では、流通するゲームの数が多過ぎれば、在庫を抱える問屋も困り、仕入れる小売店も選び間違えれば倒産さえありうる。ソフトハウスからROM生産を請け負って多額の前払いを確保する任天堂。何のことはない、昔よりかわらぬこの業界の「鉄のトライアングル」を守るなら、任天堂は「確実に売れるソフトだけを流通させる」戦略しか取りようがないのである。

すでにブランドイメージは確立し、将来にわたってもマリオ・ドラクエは出せば必ず売れる。問題はテリトリーの拡大ではなく現在の利益を持ち続けることにある。セガやソニーなど競争相手とはおもわない、としばしば公言するのは本当の本気ではないか。ロイヤリティが取り難く誰にでも生産できる(従って物流が制御しにくい)CDや、コンビニ・レコードのルートを使えば手間は増え利は薄くなり、何より長年の馴染み＝玩具関係者が困る。任天堂が目指す所は、ゲームの質の向上よりも、実は玩具業界の仕組み維持というとてつもなく大きな目標であろう。

しかしこの戦略は、現在のゲーム業界にひどくそぐわない。子供がなけなしの小遣いを貯めて半年1年に一度傑作を買う時代は遠く過ぎ、月に1〜2本、5本買う人もそれほど珍しくない今、ゲームはサブカルチャーを止めて家計に立派な場所を占め、消費物の一種となった。大ヒットもない代わりに「一つ試しに」と気軽に買う風潮は、少数生産注文の利き易いCD-ROMというメディアとよく調和する。言わば「玩具市場」とは異質の「ゲーム市場」が根を下ろしたのであり、あえてROMを選んだ時点で、任天堂はこの新しいマーケットを自ら切り離したと見てよい。

他の凡百を嘲笑うかのごとく、『マリオ64』は3D表現の素晴らしい可能性と職人気質の練り込みを見せ付け、任天堂の開発力がなお圧倒的であることを示した。彼らが今後もメーカーとして、一等特別の地位を守るのは疑いない。しかし、それは全世界の隅々にまで白と赤のプラスチック箱を億の単位で送り込んだ怪物でなく、厳選された良質なゲームのみ少々の高い値で「ものの判る人」にのみ売る、品のよい老舗としてではないか。固定ファンに支えられる姿は、一頃のセガと似ているけれど、信用がある分、よほど安定している。譬えるならグッチでありシャネルであり、多く売られるのを拒否するブランドである。任天堂自身、それを望んでいるように私には思えてならない。

—若気にリセットは利きませんね（苦笑）。

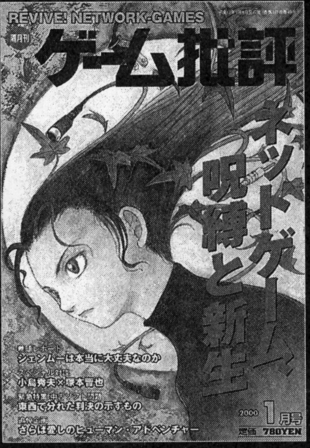
（多根）

ゲーム業界の動きと主な発売ソフト ('99年10月～11月)

10月7日	中古ソフト問題で大阪地裁がソフトメーカーの主張認める
10月18日	セガ、『サクラ大戦』ＤＣ版の制作を発表
10月18日	エニックス、『DQⅦ』の発売日を12月29日と発表
10月20日	任天堂、GB書き換えサービスの開始延期を発表
10月27日	ナムコがコナミを提訴、『パワプロ』製造・販売差し止めを求める
10月28日	**アークザラッドⅢ（PS）**
11月1日	ヒューマンが和議開始を申請
11月11日	**チューチューロケット！（DC）**
11月17日	エニックス、『DQⅦ』の発売延期を発表
11月18日	**クロノ・クロス（PS）**
11月21日	**ポケットモンスター金・銀（GB）**
11月25日	**ときめきメモリアル2（PS）**
11月26日	セガ、ソフト開発部門とAM施設事業を分社化

30号・ソフト批評タイトル

トルネコの大冒険2～不思議議のダンジョン～(PS)
バイオハザード3ラストエスケープ（PS）
デュープリズム（PS）
スターイクシオン（PS）
ジョジョの奇妙な冒険（PS）
ソニック3Ｄ　フリッキーアイランド（SS）
ゲッターロボ大決戦！（PS）
ファイアーエムブレム　トラキア776（SFC）
爆裂無敵バンガイオー（N64）
J.LEAGUE　プロサッカークラブをつくろう！(DC)
トイファイター（AC）
パワーショベルに乗ろう!!（AC）
気合避けバカ一代（PC）



主な記事

とうとう30号目を迎えたゲーム批評。節目の号数にあたって、裏表紙には広告が入るように。ちなみに20号の時はリバーシブル表紙でした。特集は、「ネットゲーム、呪縛と新生」。袋小路に陥った感もあるゲーム、その新たな方向性の突破口として注目されるネットゲームに大いに注目。その可能性を探っている。内容は『ぐるぐる温泉』制作者やセガの中裕司氏インタビュー、第二のネット勢力として注目されるiモード関連記事など。その他、小島秀夫氏と塚本晋也氏のスペシャル対談、お馴染みの中古ソフト問題、ヒューマンAVG追悼記事、料理ゲーム特集など、企画記事多数。新連載として「名越武芸帖」が始まった。

2000 VOL.30 ネットゲーム、呪縛と新生

隔月刊ゲーム批評30号◆2000年1月1日発行

30号読者アンケートから・その1

あなたの'99年ベストRPGをお教え下さい。

『ファイナルファンタジーⅧ』に始まり『ポケットモンスター金・銀』まで、たくさんのRPGが発売された'99年。だけど、プレイヤーの多くが長時間拘束されるRPGから離れていく傾向が、よく見られた年でもありました。そんななか読者の皆さんの心を捉えたRPGはなんですか？

『ELEMENTAL GIMMICK GEAR』。（兵庫県　藤田洋章）
謎解きが面白かった。

結構良いアクションRPGですよね。（編集部）

■『ドラクエモンスターズ』ぐらいしかRPGをやってません。『FFⅧ』は怖くて手を出せなくなった。（鳥取県　アクイース）

■SFCの『ドラクエⅢ』を最後に、RPGには手を出していません。次にプレイするのは、『ドラクエⅦ』でしょう（正確には、色々と買ってプレイしているが、2～3日で放置。続きをプレイしたくなるワクワク感がない）。（北海道　斉藤章道）

■『ポポローグ』。やっぱりあたたかいです。プレイしやすいし。（大阪府　かどまじんDK）

■『ウィザードリィ・エンパイア』。たったいまスタッフロール見た。ケチのつけどころも多いが、それもふくめてアホみたいに遊んだのでもんくなしのベスト！（群馬県　風の中のマリー）

■『幻想水滸伝Ⅱ』一番ハマったから。キャラクターに感情移入できるのよ。（静岡県　久保庭幸子）

■『ダークキングダム』。貴誌に投稿しようと思って再プレイを始めたものの、あまりの救いのなさ（良い意味で）に息子ともども涙し、なんか書くのがいやになってしまいました。…というのはおいといて、今年のベストRPGは…『ポケモン金』。（東京都　ウリクペン救助隊）

■『バルダーズゲート英語版』しかしませんでした。英語だから、Gorionが死んだことしかわかりませんでした。余談ですが、銀座ソニービルで『怒首領蜂』をやっていた時、横で『クロノ・クロス』をしていたガキが、敵と遭遇する度に悪態吐いてました。（東京都　VAZIO）

■『ポケットモンスター金・銀』。前作に引き続きまた『ポケモン』のおかげで女の子とおしゃべりができました。ありがとうございました。（埼玉県　塚本ただし）

■『オアシスロード』。戦闘は単調。ストーリーは盛り上がりにかける。でもユーザーの想像力を刺激してくる世界観。雰囲気が最高。（茨城県　児矢野好幸）

■『FFⅧ』。多少操作やシステムに不満があったが、シナリオやムービーなどが大変よかったから。（茨城県　篠原卓民）

■『俺の屍を越えてゆけ』。一番長い時間、〝どっぷり〟とPLAYしたから（しかしこのゲーム、一部を追加するとエロゲーとしてもいけそうだ）。（大阪府　やま～）

■『トルネコの大冒険2』。実は前作も他のシリーズもやってないんだけど、友人に勧められ借りてプレイ。死んだら最初からという

N64ユーザーは別に一年ぐらいRPGがなくても生きていけるさ！　ああ『マザー3』はまだか…。（長崎県　朝日丸）

のが嫌だったのでこれまでプレイしなかったんだけど、でもやってみるとこれが面白い。普通のRPGはクリアすると、すごい淋しい気持ちになるがこれはそんな事もないし。やらず嫌いはいけないね。
（東京都　ブラックムーン）

■『FFⅧ』。『Ⅶ』からの大幅変更。反省点（読み込み速度）も改善。いうことなし。
（京都府　A・MODEL）

■RPGはやりません。プログラマーの手の平で遊ばされてるだけな気がするので。
（東京都　きっき）

■『FFⅧ』。賛否両論の中、トリプルミリオンをあっさり達成してしまうゲーム性はやはりみとめざるをえない。
（神奈川県　白鳥康仁）

■『ウィザードリィ・リルミガンサーガ』（SS）。これしか、RPGをやっていないから。
（大阪府　MD小夜曲）

■『ゼルダの伝説　時のオカリナ』コンシューマーのRPGでは最も究極に近い作品。FFにはRPGの終末を感じるが、ゼルダは未来を見せてくれる。
（神奈川県　川瀬哲）

■『ワイルドアームズ2ndイグニッション』。遊びやすい。やり込みがい有。テーマが明確。曲が最高！（大阪府　Tom C.）

■『ポケットモンスター金』（銀は未プレイ）。前作のポケモンを全て移せ、かつ大幅なパワーアップ。基本コンセプトはそのままに、面白さは増大している。
（大阪府　藤岡賢一）

■今年発売という事なら『俺の屍を越えてゆけ』。プレイ時間（クリア時間）を自分で選べる所が良い。（新潟市　サボテン）

■『ファイアーエムブレム　トラキア776』。SFCでも楽しく遊べる。改めて、本当に楽しいゲームは、ハードやスペックではないと感じた。（東京都　ゆういち）

■『ワイルドアームズ2ndイグニッション』。スレてない。ゲームはゲーム。クリエイターの出世欲や名声を満たすためのものじゃない。クリエイターのキャラで勝負すんなんてのは外道。その黒子ぶりが美しいと思うよ金子氏。漢だね。（東京都　吉野佳太）

■『ヴァルキリープロファイル』。独特な戦闘システム、神話ベースの世界観でダークな物語がツボにはまった。読み込みは速いがアイテムの並びかえができないのが残念。（兵庫県　波多野健介）

■『ペルソナ2　罪』。システムや世界観等が秀逸で面白かった。
（埼玉県　りんご）

■『みつめてナイト』。操作性、キャラクター、ストーリー、すべてにおいて◎だから。
（三重県　椎名敬人）

■今年1つもやりませんでした。
（福井県　じみー）

□そういう人、今回多かったです。
（編集部）



30号読者アンケートから・その2

RPGと物語の関係性はどうあるべきだと思われますか？

『DQ』シリーズ、『FF』シリーズにみられるストーリー性の高いRPG。『ポケモン』や『不思議のダンジョン』シリーズにみられるシステムで遊ばせるRPG。RPGに物語はどう結びつくべきか？ 非常に難しい質問だけど、皆さん真剣に答えてくれました。

ネットだと面白そう。自分で物語を作るから。
（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

■そりゃ必要でしょう。たぶん。物語がなきゃ単なる大量殺りくにすぎないし。（神奈川県　撞頭）

■エンディング云々よりは途中の物語のシナリオの盛り上げ方の方が私には大きいです。あまり途中の物語がつまらなかったりすると、どんなに絵がきれいでもシステムが良くても辞めてしまう事があります。（山口県　まっちゃん）

■物語に比重を置くと「やらされている」と感じてしまう。世界の空気を感じつつ自然と核心に近づいていくのが望ましい。今のところそれに一番近いのはN64の『ゼルダ』だと思う。（香川県　バスタロ）

■RPGはもう一つの人生だと考えているので、物語性が稀薄にならないで欲しい。でも無理かも。本当の人生の方が稀薄な人、多そうだから。（大阪府　あきろと。）

■『FF』はRPGとよぶことをやめるべきだ。最近RPGとよばれてるものでRPGと思えないものがある。RPGにとって物語は、RPGという遊びを楽しませるためのオマケ。『FF』は物語の表現手段としてRPGの方法を使っているだけで、あれはRPGじゃない。（愛知県　ゆき）

■「物語」がなくてもRPGになりうるのでしょうか？ 常に物語に沿っているべきだと思います。（東京都　ねり）

■ゲームである以上、物語の方ももう少しゲーム寄りの作品が出て欲しいですね。RPGじゃないけど『メタルギアソリッド』の「連射パッド使うな」とかのゲームならではのセリフとか。（岩手県　川畑貴宏）

■ある程度の〝流れ〟としてのストーリーは必要だと思うが最近の『FF』のようなのはどうかと思う。自分が主人公に感情移入するための補助的な物として物語があって欲しい。制作者の1人よがりのストーリーを見るために意味のないレベルアップ等の作業をするのもばかばかしい。（兵庫県　ふぉる）

■テーブルトークRPGとちがい、TVゲームの場合、構造上、他者との関係を持ちづらい為か、『FFⅡ』『DQⅣ』あたりから、物語に特化したゲームが出てきた。当初はゲーム性が雑なものが多く、戦闘付きAVGなどと揶揄されるようになったが、洗練をかさねた結果、『幻想水滸伝Ⅱ』や『タクティクスオウガ』（少し違うか）のように物語をきわめたゲームに到達した。両者はゲーム性も充分だが、物語がゲーム性を圧迫している感がある。『ワイルドア

ームズ』のようにバランスが良いのが望ましいが、片寄ったのも同じく評価したい。

（埼玉県　小林直人）

■ＲＰＧで一番大事なのは戦闘だと思っている自分ですが、いくら戦闘がおもしろくてもストーリーの全体のテーマが良くなければ面白くないと思う。

（大分県　立山義隆）

■物語を持たせるのならば持たせる。そうでなければ『Ｗｉｚ』のようにバッサリと切り捨ててしまうのがいいと思う。どっちつかずは最低。

（埼玉県　山本統司）

■物語がしっかりしているのは大事だが、話や映像ばかりがすごいのではなく、「ゲームである」ことを意識したものであって欲しいと思う。

（福島県　ＡＺ）

■『天外魔境Ⅱ』みたいに長いけど飽きが来なく面白くなっていけばいいと思う。それにＲＰＧはグラフィックやキャラクターよりもストーリー主体で作って欲しい。

（兵庫県　white(k)night）

■物語性が強すぎても皆無でもだめ。システム・ゲーム性に応じてバランス良くあるべき。あと、物語と演出・キャラクター性とを混同しているのもよろしくない。

（神奈川県　スミダ）

■両者の一体感が最重要（現状はシステムに特化しすぎ）。愛着もファッション性もなくコロコロ変わる武具。土地に適応しているように見えないモンスター。需要と供給のバランスを欠いたアイテム。個性も名物も生活感もない無機質な街。話の大筋より気になる戦力増強。結局殺し合いのスキルしか上がらない成長。こんなんで物語が描けるかい！　イベントでどんなに感動しても次の瞬間にふっとんでしまう。

（大阪府　青い猫使い）

■バランスがとれていて欲しいです。どちらかが突出しすぎても意味がないし。「人間の内面」ばかりを表現するＲＰＧが多くてそれもどうにかして欲しいです。

（神奈川県　井原麻生）

■おもしろければよいと思っているが、最近のＲＰＧはシステムが難しくて物語が面白くても疲れて止めてしまう事が多い。

（千葉県　ＴＡＲＢ）

■どんな関係でも作品としてしっかりしてるにこしたことはない。『グランディア』はおもしろかったけど、どう考えても「なんだコリャ」なダンジョンもあったと思う。そんなときは物語がさえぎられたようでイヤでした。逆に『ポケモン』は私にとってＲＰＧではありません。ポケモン集めが楽しいので、物語もレベル上げもどーでもよかったんです。

（新潟県　島崎さとし）

■創られた世界を感じ楽しむ物であるべき。最近はストーリーのデコレーションが多すぎてＲＰＧというシステム本体が見えにくくなっている。

（愛知県　井田一秀）

■スタンドアローンなＲＰＧは物語重視のほうがのめり込みやすいだろうし、テーブルトークやネットワークのような多人数でプレイするＲＰＧはシステム重視でしょう。

（京都府　木屋町）



宮城県　かんだ



COVER ARTIST
TETSUHIKO KIKUCHI

(株)トレジャー
菊地徹彦氏

プロフィール

菊地徹彦（はん）：（株）トレジャーのデザイナー。現在水面下で活動中につき、デザイン作業はしてない模様。代表作は『ガンスターヒーローズ』（MD）、『ガーディアンヒーローズ』（SS）、『ラクガキショータイム』（PS）。

読者による批評のページ

Reader's Critique

PART.2



→ちなみに俺はこんなに太ってないぞ！（松井）

というわけで「Reader's Critique」のパート2です。担当はバイキング松井でお送りいたします。

過剰なゲームシステムにストレスを感じた

ポケモンピンボール

『ポケモンピンボール』は、見かけの愛らしさと違って、意外とやりにくいゲームである。それが私の現時点での感想だ。

ゲームシステムはまず、メニュー画面で、赤台、青台のいずれかを選び、スタートさせる。ボールを転がしながら、GETモード（もしくは進化モード）を発動させる為に、決まったところにボールを通して、ライトを点灯させなくてはならない。ライトが点灯したら、赤台のGETモードの場合、マダツボミの口にボールをシュートさせて、初めてポケモンをGETできる。うまくいけば続けてポケモンを進化させたり、ボーナスステージに進んで、得点を重ねることも可能だ。

振動パックが売りのところもうまく作用して、ボールがパンパーに当たったショックや、ホールの回りをグルグル回る感覚がリアルな触感で面白い。そして、プレイする際には必ず、カラーGBを使用することが前提である。モノクロのGBで遊ぶと、ライト点灯表示が分かりにくい。やはり、カラー対応ソフトは、カラーGBでプレイしないと、面白さが半減することが分かった。

ところが、ゲームを進めるうちに同じポケモンを何度もGETしなくてはならない場面が出てくる。GETしそこねたら、もう一度出現するというのであれば納得できるが、既に捕らえたポケモンを続けて出すのはどうか。図鑑に記録した時点で、出現しなくても良いのではないかと感じた。

また、GETしそこねたり、進化できない場合、事前にセーブしてやり直す事もできないので、段々苦痛になってくる。

更に進化モードをプレイする時、マップ上にGETしたポケモンがなければ先に進めず、同じポケモンを獲らざるを得ない（これも、既に図鑑に載っているポケモンが出現する場所であれば、セーブして、そこから遊べる様にして欲しかった）。

また進化しきったポケモンや、進化なしのポケモンも、はずみで進化モードが始まれば、不毛とわかりつつ、プレイする他ない。せめてキャンセル機能を持たせるか、最終進化ポケモンなどは進化モードに進ませない様にするべきではないのか。

ユーザーが欲している機能が無かったり、逆に過剰なゲームシステムにストレスを感

ポケモンピンボール（TBG）

メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,800／発売日：'99年4月14日

じるのは私だけだろうか。ポケモン人気で購入しただけに、非常に残念である。

（北海道　海月くらげ）

『ポケモンピンボール』、ちょっと遊んでみました。たしかに遊びづらい点が少々ありますね。ポケモンを愛するプレイヤーならば根気よくプレイするのでしょうが……。やっぱりファミコンの『ピンボール』を超える作品はいまだ無いです。個人的に。（松井）

革新的なSTGを生み出してくれることを切に期待する……

レイクライシス

『レイクライシス』は失敗だった。

今回とりいれられた数々のシステム。どこがどう失敗だったのかは26号で明らかになっているが、私には、これらのシステムはインカム効率を最優先させるためのシステムであったように思える。

一プレイがどうしても短くなる面数。42種類の組み合わせがあるランダムマップ。A級シューター向けに用意された真の最終ボス。そしてそれを具体化するための侵食率（25％以下になると真ボス出現）。その他にも、一度倒してしまうまでは最終ボスが極端に弱いなど、つまるところ、制作者には最初は簡単にクリアできてその後も何度もプレイできるゲームにしようという意図があったのだ。

知っての通り、アーケードシューティングはオペレーターに嫌われる。確かに、コイン一枚で三十分もゲームをされたらたまったものではないだろう。そうしたジャンルの危機的状況を打開すべく放たれたのが、この『レイクライシス』だったのだ。

しかし、それは失敗している。組み合わせが42種類あると言っても、「組み合わせが42通り」というだけで面構成には全く変化がなく、当の面構成もちょっと外している。いや、面構成のまずさこそが、『クライシス』最大の失敗だったのかもしれない。とにかく死ぬ要素が無く弾避けカタルシスが全く得られないし、第一メリハリがない。そしてその割にボスが異常に強く、やけにバランスが偏った印象。また、各面での趣向が画一的なため、シューティングの面白さの一つである、「徐々に難易度が上がっていき、知らず知らずのうちに上達していく」という要素をランダムマップによって切り捨てた割に、それを補うものが無くなってしまっているのだ。

かくして、『レイクライシス』は失敗に終わってしまった。ジャンルの危機を救おうとしたにもかかわらず、そのために払った犠牲にかかわるものを提供出来なかった事が、このゲームを凡作にしてしまった。アイディアが悪かった訳ではない。方向性も間違ってはいない。賛否はあるだろうが、アーケードシューティングが生き残るには、これくらい抜本的な改革をするしかない。



大阪府　吉田みなわ

たとえ今回が失敗であっても、まだ改革は始まったばかりだ、と信じたい。誰かが『レイクライシス』で示された真の危機を理解し、さらには革新的な（商業的にも成り立つ）シューティングを生み出してくれることを切に期待する。

アーケード業界を蝕む病巣を取り除くために、そして名作であった初代『レイフォース』という「希

レイクライシス（STG）

メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'98年

望の力」を見失わないためにも。

（京都府　AUGUレオ）

『レイクライシス』、STG好きの私も期待しました。しかし、結局3回ぐらいプレイして止めちゃったなぁ。レイシリーズはやっぱり『レイフォース』が面白かったなぁ。熱きタイトーSTGカラーがポリゴン時代に入ってどんどん煤けていったのは悲しいなぁ。頑張っていただきたいです。（松井）

ねっきーとハムパラの微妙な関係

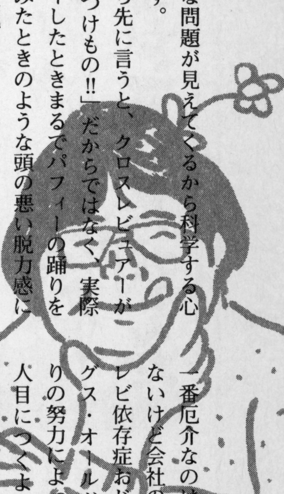
ハムスターパラダイス

ほとんどのゲームが発売とともに不良在庫となり、なかには発売前に産業廃棄物となるものもあるなか。ロングセラーをつづけている奇特なゲームのひとつに『ハムスターパラダイス』というゲームがあります。俗に言う「育てゲー」で、空手も使えるハムスターとミニゲームなどでコミュニケーションをとりながらブリードを繰り返すゲームで、小学校3年〜4年生ぐらいのロリが入ったギャルにうけています。こんなおいしい金づるが某週刊ゲーム雑誌（注：ゲーム批評ではありません）のクロスレビューでは事実上の最低ランクの評価となっていました。なぜ？と考えるといろんな問題が見えてくるから科学する心は大切です。

結論から先に言うと、クロスレビュアーが「この、うつけもの!!」だからではなく、実際私もプレイしたときまるでパフィーの踊りをはじめてみたときのような頭の悪い脱力感に襲われ人生観が360度かわりそうでした。ミニゲームが入っているといってもゲーム性もパズル性も皆無で、それをきっかけとしてマイハムスターとコミュニケーションをとることに喜びを見出す母の愛（by知ってるつもり）がなければイワンデニーソビッチな1日をすごすことになります。

もう一度結論から先に言うと、このゲームはゲーム性よりも「ポケモンをきっかけにゲームボーイを買った女の子が次に買うゲームがない」「クリリンやハム太郎のヒットに見られるハムスターそのもののブーム」といった外部的要因によって売れつづけている企画の勝利なゲームで。それに対しゲーム誌はゲーム性以外の部分でゲームを評価したりしないので。いくら地味に売れつづけていても、こんな単調なゲームはロウワーな評価になるのが当然といえば当然なわけっす。押忍。

冷静に考えればクロレビは競馬新聞の予想欄（見たまんま）のようなものデスヨ。でも冷静でない人たちもこの世界にはメニーよ。



一番厄介なのは「ゲームのことはよくわからないけど会社の命令で扱わざるを得ないクロレビ依存症おじさん（学名コンビニ・レミングス・オールド）」でせう。そんな人たちなりの努力によって完成度の高いゲームが広く人目につくようになったのも事実でおまっが、いっぽうで完成度以外の部分で市場の求めているゲームは村八分となりつつあります。本来その両方のバランスをとりながら商売するのが理想なわけですから、このままでは市場は縮小再生産におちいり『チョコボ』ひとりがちになっちゃうな。と憂鬱な今日この頃は梅雨の晴れ間の一日です。かしこ

（愛媛県　小塩秀明）

『ハムスターパラダイス』……そんなゲームがあったなんてオジサン知らなかったよゴメンゴメン。ゲームを見た目と雑誌の評価だけで判断せず、実際にプレイした上で判断するよう以後注意したいと思います。押忍。（松井）

ハードの性能に溺れないゲーム作りを

ソニックアドベンチャー

「ゲームの未来基準」と多くの雑誌やゲーム批評25号でも絶賛された『ソニックアドベン

ハムスターパラダイス（SLG）

メーカー：アトラス／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,980／発売日：'99年2月26日



チャー』ですが、これらの評価はあまりにも褒め過ぎであると思います。確かにハイレゾモードによる美しい画面や、圧倒的スピード感など、長所も多いのですが、同時に作り込みの中途半端さや、高速スクロールに伴う重度の3D酔いなど欠点も目立ちます。

特に3D酔いはひどく、普通よくできた3Dアクションゲームでは、カメラがキャラクターの動きからやや遅れて動き出したり、場面ごとに細く設定されていたりします。また3D酔いの原因として、慣れていない人間は自キャラにばかり注目してしまい、自キャラの動きに伴う画面移動に目がついていかないなど挙げられますが、最近では『ゼルダ』において、「Z注目」を導入することで、プレイヤーにも敵などの対象物に「注目」するように強要し、3D酔いを低く抑えることに成功しました。同じ客観視点のゲームでありながらレースゲームで酔う人間が少ないのも、コースの先にある画面の奥を見ているからです。

しかしながら、『ソニック』はただカメラが後ろを追いかけるだけのときが多く、それどころがたまにカメラが余計な動きをして操作不能。3Dアクションがゲームに登場して3年経とうかというときに、今さらこれはないのでは。ドリキャスのスペックを大いに利用して、マップ上に木や草などのオブジェを多く配置しているのですが、これが目の前をものすごいスピードで通り過ぎるので、目が回ってしまいます。これはまったくの配慮不足としかいいようがありません。それともセガの言う「未来基準」とは、3D酔いしない選ばれた人達だけに向けられたものなのでしょうか。

さらに配慮不足は他の部分でも多く見られます。自キャラを見失うカメラシステムや手ごたえのない操作感、様々なゲームを寄せ集めただけの統一感の無いステージ構成など、全体的に調整不足が感じられ、ユーザーが何をよろこぶかを忘れているとしか思えません。

以上のことより、私から見ると今回の『ソニック』は一言で言うならば「すごいだけ」。はっきり言ってこけおどしなだけだったように感じました。

ライバル『マリオ』がシリーズを重ねるごとに肥大化してしまい、頭デッカチになっていく中、メガドライブで『ソニック』が出たとき、そのシンプルなゲーム性と爽快感に非常に感動したものでした。今回制作者が「やりたいことが全てできた」と発売前に語っていたため、非常に期待していたのですが、結局それが制作者の自己満足に過ぎなかったと思うと残念です。ハードの性能におぼれないようなゲーム作りを期待します。

（宮城県　笠間建）

そうですか、『ソニックアドベンチャー』駄目でしたか。個人的にも「すごい！　面白い！」と感動できた部分と、「ここをこうすれば……」と残念に思う部分が半分半分ぐらいでした。あの『ソニック』なだけに、もう少し練り込んで欲しかったところですが、なかなか難しいですね。

（松井）

ソニックアドベンチャー（ACG）

メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'98年12月23日

格闘ゲームに未来はあるのか

ストリートファイターIII

『ストIII』は面白い！　駆け引き、読み、間合い取り、ブロッキングと打撃と投げの三すくみ、どれを取っても素晴らしい出来だ。だがこの面白さを理解できる人は、長年の対戦経験、膨大な知識が必要になり、かなり少な

い。シューティングゲームはプレイヤーが減ってもあくまで個人プレイなので、固定ファンがいればいいのだが、格ゲーの場合対戦相手が必要なので、プレイヤーが減る事は、すなわち存亡の危機である。

約10年前『ストⅡ』が格ゲーを世間に広めたが、その理由は主に3つ考えられる。1つは「春麗」というキャラクターだ。彼女は見た目にも人目を引くし、何よりも中キック1つでかなり闘え、連打する事でかなりのダメージを与える事が出来た。残念ながら『ストⅢ』の春麗はビジュアルは良いが、中キック1つで闘えるほど甘くはない。他にもそんなキャラがいる訳ではない。2つ目は、しゃがみガードが強かった。当時、中段技やダッシュ投げがなく、とりあえずしゃがみガードしてジャンプ攻撃を待つだけでかなり強かった。今のように何でガードできないのか分からないという初心者にとって理不尽にも思える技がなかったのだ。

3つ目は、雑誌「ゲーメスト」の毎号にわたる丁寧な攻略と、その増刊によるかなり完全な参考書があった事が挙げられる。勝てない理由がここに載っていたのだ。そして勝つための知識はここで補完された。

残念ながら新声社の倒産により3つ目の理由を改善する事はできないが、1つ目と2つ目をクリアーして、なお「ボタン2つだと強くなる」「コマンド技を覚えるとさらに強くなる」そんなキャラをメーカーは用意できないものだろうか。今の格ゲーを向上心を持ってやる事で、立派な（？）プレイヤーになれるように作れなくは無いと思います。楽しみたければ『ストⅡ』からやり直せ、というのでは、格ゲーの未来は無いと言えます。

（大阪府　大空破神）

すいません、私も『ストⅢ』否定派でした。今からブロッキングの修練に励みたいと思います。ちなみに新声社は倒産しましたが、その後またアーケード誌が発売されました。落ち込むアーケード市場を盛り上げて欲しいですね。（松井）



東京都　「反」改め非・某四角のカオルノ

非売品ソフトの秘めたる可能性

SUPER KEIRIN

先日、突然某UHF局から荷物が。中にはセガサターンソフト『SUPER KEIRIN』。競輪などの公営ギャンブルのテレビ中継では、応援ファックスを送った人に抽選でプレゼントがある。このソフトは、そのときの当選品だったのだ。

さっそく封を開け、プレイしてみた。どうやらオリジナルの競輪選手を育てる「サクセスモード」や、複数対戦できる「対戦モード」などがあるらしい。実際プレイしてみると、本物の競輪のゲームにかなり近く、かなりいい出来といってよい。

ただし、このソフトは非売品。市販されてないソフトの批評をやったところで仕様がないのでそれはしない。では何故わざわざこのソフトを取り上げたかといえば、このソフトが非売品であるということ自体疑問を感じたからだ。筆者は結構ハマってしまったので、「これならお金を出してでも買う」と思ったのだが、何故そうしない

ストリートファイターⅢ（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

のだろう？ やはり競輪がマイナーな娯楽と捉えられているから？ 競馬と比べたときの人気の差を歴然と見せ付けられるのが怖いから？

非売品というスタイルは、ゲームの持つ可能性を狭めることにならないだろうか。市場の激しい競争にさらされてこそ、ゲームはますます面白くなる。さらにいえば、今競輪に興味を持っている人が簡単に手に入るようにすれば、それによって競輪のファン人口が増えることも期待される。もし、純粋に競輪ファンへのサービスとしてこのソフトが開発されたとすれば、悲しいことである。自ら競輪ファンへの裾野が広がるチャンスを狭めているのだから。

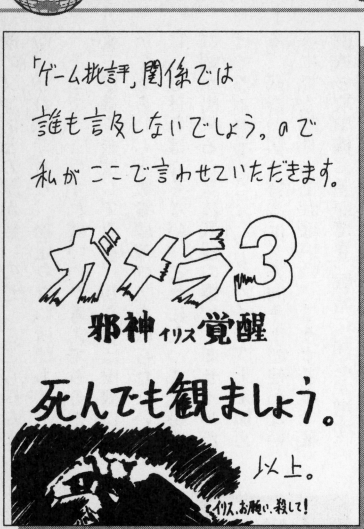
競輪独特の駆け引きの妙をわれわれ素人が体験するとなればゲームの世界ぐらいでしか出来ないのだから、このソフトはぜひ市販されるべきだ。もちろん商品としてはまだ未熟な点が見られることは認める。公営ギャンブルの中でももっとも複雑なレース展開である競輪を完全に忠実に再現することはかなり困難であることも事実であろう。しかしそれでもトライしてほしい。それがひいては競輪のファン層の拡大にもつながるのではないだろうか。

携帯ゲームのプレゼントは以前にもあったし、今後もいろいろな業種でゲームソフトのプレゼントがあるかもしれない。しかし、あくまですべての人が楽しめることを前提にソフトを作ってほしい。『SUPER KEIRIN』はいい出来だっただけに、そこが残念である。ちなみにテレビの競輪中継の中でまだプレゼントしていると思うので、興味のある人は応募してみてはいかがでしょうか。

（埼玉県　山岸啓之）

うぉーメチャメチャ遊んでみたいぞ『SUPER KEIRIN』！ 今でも手に入るのかなぁ。非売品だしなぁ。そうだ！「Yahoo! オークション」を覗いてみよう！……なんか、顔文字―(^_^)コンナノ―が売りに出されてました。40万円からだそうです（実話）。

（松井）



千葉県　岡部邦彦

フライトSTGについて考えた

エアフォースデルタ

飛行機の模型を作っている時、それが空を飛んでいる場面を想像してしまう。コナミの『エアフォースデルタ』はそんな夢を、DCの中で叶えてくれるソフトだ。このソフトを初めて見た時、密かに期待していた。そしてその出来は、期待を裏切る物ではなかったがそれ以上の物でもなかった。

ゲームの内容は、プレイヤーはある国の傭兵として戦闘機に乗り、敵を落としてスコアを稼ぎ、そのスコアで戦闘機を購入していく。選べる機体は新旧いろいろあり、趣味で選ぶも良し、任務に合わせて乗り換えるも良し。その種類が豊富で、これで文句をつける人は少ないだろう。操作性も良好で、微調整がつけにくい点を除けば、初心者でも自由に動かす事が出来る。やる事も、標的をミサイルか機銃で落としていくだけで判りやすい。誰にでも遊べる様にした結果だろうが、それゆえ

エアフォースデルタ（STG）
メーカー：コナミ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年7月29日

他のソフトとの差が無いのだ。ここらへんが期待どおりであり、物足りない所である。
　そこで、どうすればいいか考えてみる。まず、僚機を飛ばしてみる。初心者は僚機に助けてもらい、上級者はスコアを取られない様にしなければならない。これによって難易度に幅が出来る。次に武器の選択。ミサイルだけでなく爆弾とロケットランチャーを加える。武器の切り替えは、方向キーの使わない所にでも割り当てればいい。こうする事で戦闘機と攻撃機に差ができ、戦略に深みが増す。実際遊んでいて、何で広い範囲の敵を一台ずつ倒していかなあかんねんと、突っ込みを入れたくなる事もあった。そして先程の僚機と組み合わせる事によって、自分は空中戦に専念し対地攻撃は仲間に任せる。或いは敵戦闘機を仲間に任せ、自分は対地攻撃に専念するという戦法も取れる。ついでに、これだけで、かなりの差が出来ると思う。
　初心者対策として、操作を簡単にするという方法がよく取られているがそうではなく、少しくらい複雑になる代わりに、一度にする事を減らす、その方が面白くなると思う。
　フライトシューティングという単純なジャンルなだけに、いかに特徴を出すか色々考えさせられるソフトでした。

（兵庫県　藤田洋章）

フライトSTG、『エースコンバット』シリーズを始め色々リリースされてますが、なかなか「これだっ!」という物がないですね。個人的には『アフターバーナーII』がベスト。『シェンムー』のゲームセンターに置いて欲しかったなぁ。（松井）

全体的に消化不良、惜しい作品

クロノ・クロス

あの大ヒット作『クロノ・トリガー』の続編として発売された本作。続編とは言っても、システムやキャラデザなどは一新されており、雰囲気はずいぶんと変わっている。
　プレイした感想なのだが、このゲーム、「続編」としても、独立した一本の作品としても、どうも釈然としないのである。
　もちろん、良い点も多い。特に戦闘システムは良く出来ている。経験値の概念を取り払って、6色のエレメントの配置や使用の駆け引きによって勝敗が左右されるという、奥深くて面白いものに仕上がっている。この6色のエレメントがラスボスとの戦いで重要な意味を持っていて、やみくもにレベルを上げて力押しで勝てばよいわけではないというのも、このゲームの持つテーマに沿っていて、素晴らしいと思った。グラフィック、音楽とも非常に力が入っていて、PSの底力を見せてくれている。
　だが、問題も多い。前述のラスボスとの戦闘で、グッドEDを見るためには少々特殊な方法を取らねばならないが、独力でやっていて、果たして一発でその方法が分かった人はどれくらいいるのだろうか？　ヒントが少なすぎる上に分かりづらい。これだけ情報があふれている今、そこまで配慮する必要はないというのだろうか？　しかも力押しで倒した場合のEDがあまりにも唐突かつ説明不足、何も知らずに最初にこっちのEDを見たら、「今までの苦労は何だったのか」と、一気に気持ちが冷めてしまうような内容なのである。これは非常に気になった。
　また、このゲームの一番の問題は、ストーリー構成のアンバランスさと整合性の欠如である。ゲームの本当に終盤まで、最も重要な謎は明かされず、むしろ思わせぶりな伏線ばかり出て話が進む。世界のことも自分のこともよく分からないままプレイして、ラスボスとのバトル直前でいきなり長々と種明かしされても困惑するだけだ。しかもそれでも提示されて来た伏線は完全には明かされず、ストレスばかりたまる。一言で言って、「大風呂敷を広げすぎている」のだ。

クロノ・クロス（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年11月18日

プレイヤーの想像にまかせるというレベルを超えて、やや独りよがりの感も否めない。何回かプレイすることを前提にしているにしても、この構成は問題があると思う。初回プレイ時の新鮮な驚きや感動はもっと大事にされてもよいのではないだろうか。

キャラについても、主人公が長い間姿が入れ替わっている上に、ヒロインもパーティから抜けている期間が長く、どちらにも感情移入が出来ない。ラスボスとのバトル直前でヒロインに「ずっと主人公を待っていた」などと言われてもピンと来ないのである。他のパーティキャラもバックボーンが良く描かれているものとそうでないものの差が大きく、こんなにたくさん必要だったのか？　と疑問に思える。多ければ良いというわけでもないだろう。

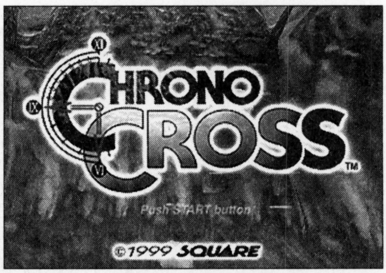
それと、このゲームをプレイする前にPS版『クロノ・トリガー』をプレイした。ムービーにSFCでは触れていなかった「ガルディア王国崩壊」があり、非常に思わせぶりな内容で、クロスでこの辺の謎が明かされるかと思ったら、ほとんど説明もなく、フラストレーションがたまる。ゲーム中の情報から察するに、クロスはトリガーとは別の時間軸上での話とも取れ、トリガーに触れる余地が無かったとも理解出来る。

しかし、それならトリガーにこのムービーを入れるべきではなかったと思う。これではこのムービーの持つ意味はほとんどなく、ただ後味の悪さが残る。入れるのならクロスに入れた方がまだ整合性がある。穿った見方だが、スケジュールの都合でこのパートが入らなかったのか、それとも次回作への布石か？　と勘繰ってしまう。

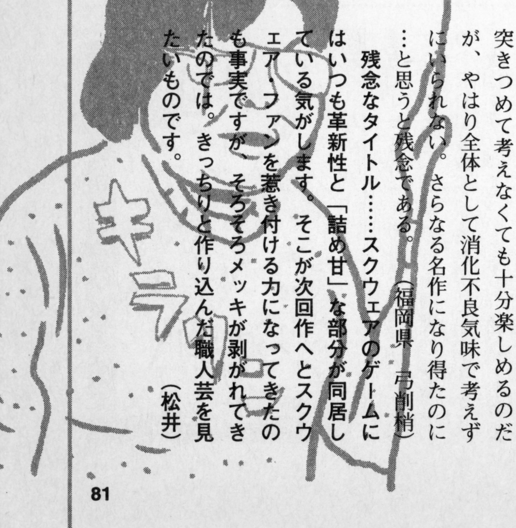


千葉県　河島キョウジ

大体、複数の時間軸の存在という概念自体、非常に複雑で扱いが難しいものである。よっぽどSF的な考証を入念にしておかなければ、かえってストーリーに破綻を来たすばかりである。どんなに素晴らしく興味深い設定も、ストーリーの骨格がしっかりしていなければ真に生きることはない。このゲームに限った事ではないが、安易に難解な理論を取り入れるのはどうかと思う。



色々厳しいことを書いて来たが、それだけこのゲームが惜しい所を抱えているということである。確かにそこまで突きつめて考えなくても十分楽しめるのだが、やはり全体として消化不良気味で考えずにいられない。さらなる名作になり得たのに…と思うと残念である。（福岡県　弓削梢）



残念なタイトル……スクウェアのゲームにはいつも革新性と「詰め甘」な部分が同居している気がします。そこが次回作へとスクウェア・ファンを惹き付ける力になってきたのも事実ですが、そろそろメッキが剥がれてきたのでは。きっちりと作り込んだ職人芸を見たいものです。（松井）

Reader's Critique

めざせゲーム批評ライター PART.3

ライター志望部門

「3点貯めてゲーム批評ライターに！」を合い言葉に26号から始まったライター志望部門。にもかかわらず、まだ達成者がいないのは周知の通り。そこで出張版と称して大々的に増ページだ！　はたして達成者は出たのか!?　担当は小野読者批評（38歳、独身、某誌ペーパーAVG 3回ボツ経験あり）さんだーっ!!

26号　新ハードを考える

ハード進化とプレイ時間

新ハード開発

『新ハード』と言えば、昨年末のDC発売から今年のN64周辺構想、そしてPS2と新ハードの発売ラッシュが続きます。そんな中、一ユーザーとして、イヤでも考えざるを得ない事があります。『時間』のことです。

まず、ハードの進化の方向性にはタテの進化とヨコの進化があると考えます。タテとは、主に高性能を追求することで、ヨコとは、主に他のハード（同機種・他機種）とのつながりへと向かうことです。で、このタテ、ヨコの進化の延長線上にあるのが『ゲーム機の枠を超える』、そんな世界なのでしょう。

そこで時間が問題となる理由は、このタテ、ヨコの進化の過程で、ゲームの質の向上に比例して量（ゲームに拘束される時間）も増え続けている、という事からなのです。

具体的にタテ方向で言いますと、例えば『FFⅧ』。ハードの進化とともに、RPGから超大作RPGと呼ばれるまでになりましたが、ディスク1を遊んでいる時に、残る3枚のディスクを見て、果てしない冒険の期待に胸躍らせる人達ばかりとは限りません。私は途方にくれる時さえありました。なにしろ、クリアするまでの道のりを物理的な量（CD-ROM4枚）で示されている訳ですから。

次にヨコ方向で言いますと、通信があります。ゲーム機（同機種・他機種）間の接続。一つのゲームでより長く遊ぼう、というクリエイター側の提案な訳ですが、しかしそれはユーザーにとっては幸せな事ばかりなのでしょうか？　パッケージソフトも『完結している、閉じている』という点で、『遊び終える事ができる』のは、ユーザーにとって利点でもあるのです。

規模が大きくなるにせよ、どれとどれがつながるにせよ、ユーザーが実生活でゲームに割ける時間は変わっていないはずなのですから。また、このまま量的拡大を続けることが、果たしてゲームクリエイターとしての仕事と言えるのでしょうか。

おもにソニーやセガはタテ＋ヨコ方向、任



宮城県　羽沢輪

天堂はヨコ＋タテ（？）方向への進化を目指しているように思えます。が、ゲーム機の枠内であれば、根本的な問題は一緒です。一度、原点に立ち返ってみる事が必要なのではないでしょうか。それはゲームと『遊び』の関係に他なりません。現在は、『遊ぶ』時間を強要する方向にゲームは進化しています。それはソフトの内容ばかりではなく、ハードウェアの進化そのものも、プレイ時間の強要に決して無関係ではない、という事なのです。

（北海道　黒猫ジジ）

この批評が編集部に届いたのは'99年の3月ごろ。そして任天堂の山内社長が「モバイル21」の記者会見で「軽薄短小」と述べたのが、半年後の'99年9月でした。実に黒猫ジジさんの指摘は正しかった、ということがわかります。黒猫ジジさんは30号の一般応募でも掲載された実力派。これからも頑張って下さい。

【通算1ポイント】

26号　埋もれてしまった佳作

ドラマ性の高さが魅力

グランヒストリア

人とゲームとの間にも、運命的な出会いがあると私は思う。そしてそれは私にとって、そんな出会いの一つだった。そのゲームの名は『グランヒストリア～幻史世界記～』。

舞台は20年後に滅びることが確定している世界。主人公（プレイヤー）は滅びに向かう歴史を修正する為に異世界よりこの世界に降り立ち、歴史の流れに干渉する、という話。

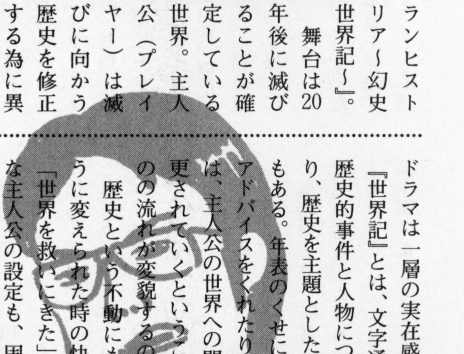


グランヒストリア（バンプレスト）

エンディングは、バッドエンドを含めれば3種類。分岐はエンディング直前にあり、そこまではほぼ一本道だが、選択によってはエンディングに関わらない、いろいろな事件が起こることもある。世界観が重いせいか、イベントは悲劇のオンパレードで、下手をすると、正に「お空の色が青いのも、郵便ポストが赤いのも、みぃ～～～んな私が悪いんですぅ～～～っ」という事態に陥るが、それが嫌味にも理不尽にも感じられないのは、シナリオが優れているためだろう。

そこに『世界記』という存在が絡むことで、ドラマは一層の実在感を得て迫ってくる。

『世界記』とは、文字通り世界の記録。主要な歴史的事件と人物についてのデータベースであり、歴史を主題としたこのゲームの影の主役でもある。年表のくせに自我があったり、時にはアドバイスをくれたりするのだが、最大の特徴は、主人公の世界への関与により記載内容が変更されていくということ。つまり、歴史そのものの流れが変貌するのだ。



歴史という不動にも思えるものを、思うように変えられた時の快感、達成感は強烈だ。

「世界を救いにきた」という一見ありきたりな主人公の設定も、周到に張られた罠だ。「世界を救う」意志を持ってきた「異世界人」とは、プレイヤー自身に他ならない。

第3者として物語を傍観することをこのゲームは許さない。世界を覆う悲しみは、勝手に生成されるのではなく、或いは主人公（私）の力が及ばなかった為、或いは主人公（私）の犯した過ち故に生まれるのだ。

一方で主人公が救うべき対象である「世界」の住民はしかし、主人公の思い通りに操られるべく設置された存在ではない。彼らもまたそれぞれに、意志を持ち、夢を抱き、自らの運命を勝ち獲る為に戦っているのだ。それ故、時には激しく衝突することもある。

だが、だからこそ、彼らの救い得た時の喜

グランヒストリア～幻史世界記～（RPG）

メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年6月30日

びは深く、互いに思いがけず友情で結ばれた時の感動は熱く、物語を終えた後の別れが、せつないのだ。

お膳立てした物語の中であそばせるイベント主導型RPGでは、如何にしてそこにプレイヤーの意志が介在するかのように騙してみせるかという事が重要な課題となるが、このゲームは、それに対して出された一つの答えである。そしてドラマ性の高さでも、心の中の貴重な宝石と成り得るこのソフトを、全てのRPGファンにプレイしてもらいたい。

（平松聖悲）

読者批評には、商業誌では埋もれてしまった佳作を再評価する、という大きな意味があります。その意味で平松さんの文章は非常に読みやすく説得力がありました。そのためには大作だけでなく、小さなタイトルの良さに気づく「目」が必要ですよね。そうした視点が大作批評の上でも重要になるはずです。

【通算1ポイント】

27号 RPGの本質とは

ワンエピソードが語るもの

ドラゴンクエストII

ゲームは面白い方がいい。じゃあ、その面白さとは？ その実現に何が必要なのか？ 恐らく、ゲームの本質に対する問いかけは、こんな所から出てくるのだと思うが、それは、このような場合に批評として機能するのだろうか。

仮に、ここで本質を規定できたとしよう。そして、この規定が実際のゲームに反映されたとする。それで、本当に面白くなるのだろうか。現在、問題視される状況が「そつはないが物足りない」タイトルが続々と発売される傾向にあるのだとしたら、その原因の一環として、言葉で本質を捉え、その捉えた本質を「カット＆ペースト」で企画に反映させる開発の構造がある、とは考えられないだろうか。ここで、物事の本質について思いめぐらせてほしい。

すると、当たり前のことに気付くだろう。本質は、物事の関係の在り方を指す場合が多い。だから、斜に構えた人は、過去と現在のゲーム（この場合、『イーアルカンフー』と『ストリートファイター』でも構わない）との間に共通点を見出して、「何も変わらないじゃないか」とグチをこぼすことができるのである。しかし本質は、常に、本質以外のものと結びつき、更に、それを楽しむ我々自身の在りようとも絡み合って、そこでようやく「面白さ」を作り出すに至っているのだ。

本質論の位置づけに字数を割いてしまったが、規定通り、既存の作品の中に本質を見出すとすれば、私は、是非、『ドラゴンクエストII』ザハンの町のエピソードに触れておきたい。プレイヤーが、この小さな漁師町を訪れると、女性は漁に出た男達の無事を祈り、子供は漁師の父に憧れ、それぞれの生活を送っている。そんな中で、プレイヤーは第三者の口から船が魔物に沈められたと知らされてしまう。最初、この秘密は村人に伝えることができると思っていたし、残酷だとは思うが心の底からそうしたかった。しかし、それが出来ないとわかると、少し複雑な気分になった。第一、秘密を明かして何が変わるのだろうか。たぶん、ありふれた悲劇的な結末が刻まれるだけだろう。私は、その後も何度か町を訪れたが、結局、物語は何の展開も見せず、私の気持ちも幕を下ろされずに放置された。私は気持ちを引きずりながら、旅の目的を成就するべくプレイヤーを操作し続けた。ドアや宝箱を開けた。モンスターを倒した。船を漕いだ。



埼玉県　赤納豆　──鋭い！（編集部）

王様と語り合った。人間は、流れに揉まれて角がとれてゆく石ころにさえ人生の本質を見出す生き物だが、たぶん、私は『Ⅱ』のワンエピソードに単に物語の本質と呼べる以上のものを見出していた。

さて、今後、ゲームが今よりも莫大な資本を元手に開発される以上、企画は、いったん、収支の枠組みの中に周到に位置づけられ、そこで、やはり今にも増して確実な評価が求められることになる。その時、ゲームの本質はどう扱われているだろうか。

（東京都　エロは最高だ）

博物館で昔の玩具の展示を見たことはありますか？　中にはどう遊ぶのか、誰もわからないものもある。玩具から遊びの本質が抜け落ちて、文化遺産になっているわけです。かようにゲームの本質はユーザーや環境と無関係ではいられない。エロは最高だの指摘は鋭い点をついています。もっとこの視点を推し進めると、ゲーム独自の文化性が見えて来るんじゃないでしょうか。【通算1ポイント】

28号　テーマ自由

仮想と現実の接点、その未来

ダービースタリオン

サターン版の『ダビスタ』はひっそりと発売された。いつのまにか発売されていた、と表現したほうが正しいかもしれない。名実ともに日本を代表する競馬ゲームでありながら、その最新作がこれほど衆目を集めなかったのは異例というべきだろう。



ひとしきりプレイしての感想はというと、「ああ『ダビスタ』だ」という安心感が先に来た。これからの期待値も含めて、値段分はまず遊ばせてくれるだろう。満足もあるいは不満足も、はっきりいえばその一点に凝縮されている。いちファンとしては、今作がプレステ版のマイナーチェンジでしかないことに文句をつけるつもりはない。あらかじめ知っていたのだから、不満なら買わなければ良いだけの話だ。ただし、コアファンかつサターンユーザーだった私個人はいいにしても、たとえば値崩れしていようがハード買いすることを余人に勧めようとは思わない。セールス的な誤算があったとすれば、その意味でインパクトに欠けた点が最大の原因だろう。

『ダビスタ』は「入り口は広く、奥は深い」というおそるべきゲームである。大概の場合、シリーズを重ねた最新作と言えばマニアック志向に陥り、新規ユーザーを望みほど獲得できなかったりするものだ。『ダビスタ』はその轍を踏まずに来た。だからこそ、日本を代表する名作に仕上がっているのである。

ゲーム愛好は閉鎖的なつながりに行きがちになる。それを断罪するつもりは無いが、風通しの悪さを痛感することもしばしばだ。だが『ダビスタ』は現実世界と上手く干渉しあっている数少ない例外であろう。実際「『ダビスタ』で競馬を覚えた」ゲームファン、「『ダビスタ』で賭以外の楽しみを知った」という競馬ファンは大勢いるのである。現実社会にこれほどまでに影響を与えたタイトルがかつて存在したろうか。

だからこそ、作者である薗部氏、あるいは周囲のスタッフには「そういう存在」であることに自覚的であって欲しい。薗部氏の職人的なこだわりは個人的には敬意を感じている。下卑た言い方をすれば、「あんなに稼いでいるのに、姿勢が昔と変わらんなあ。すげえなあ」というレベルでだ。ただ『ダビスタ』の場合、サターンという「終わったハード」で出すことが果たして正しかったかというと疑問なのだ。次回作が「64」になるという点も同じく。GBとの連動になるという新作は、ゲームファンには新しい遊び方を提供できるだろう。だが競馬寄りのファンにはどうだろうか。「馬事文化賞を」という要望さえ高まった今までのような影響を与えつづけていけるのだろうか。

「やって良いこと、いけないこと」あるいは「ゲームと現実の」線引きは難しい。だが、倒置した物言いになるが、『ダビスタ』は結果として

ダービースタリオン（SLG）
メーカー：アスキー／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'99年3月25日

「生身の競走馬や競馬をもっと好きになることができる」ゲームであって欲しい。決して、仮想空間上のデータのやり取りで自己完結するものになってほしくはない。何故なら、ゲームと現実社会との幸福な関係が確かな形でここにある。それを壊して欲しくないというのは、競馬ファンの身勝手な願いではないはずだ。

（北海道　柳井暁）

シミュレーションゲームの本質は社会の枠組みをゲーム化することで、社会の追体験ができたり、ｉｆの世界を楽しめることにあります。そのうえで社会とゲームが良い関係を保っている作品といえば、本当に数が少ないですよね。一方でハードを研究しないとゲームは作れない、という切実な問題もあります。なんとか開発者にはこのジレンマを縮めるために努力して欲しいですよね。

【通算1ポイント】

29号　エレメカ

みんな、アイボ欲しい？

アイボ

僕だって、もらえるアイボは欲しい。だってカッコイイじゃないか。しかし、高い。オモチャとしては、破格の高値だ。

一体誰がこの商品を買っているのか。推測で申し訳ないが、ブルジョワジーでは？

SONYの設定した訴求対象は一般家庭ではあるまい。最終的に一家に一台のロボット時代が来るとしても、それはまだ先の話だ。

日本のペット事情を念頭に置いたところで、それは変わらない。だってそうでしょう？　本物の犬の代わりを務めてくれるなんて、誰も思ってはいないもの。サイバー犬にお金をつぎ込める酔狂な人間は、マニアかブルジョワなんである。金持ちなら、犬飼える庭持ってて、おかしくないよね。でも、敢えてロボットの犬を飼う訳は？

これを説明するために、まずアイボの位置づけを探ってみたい。

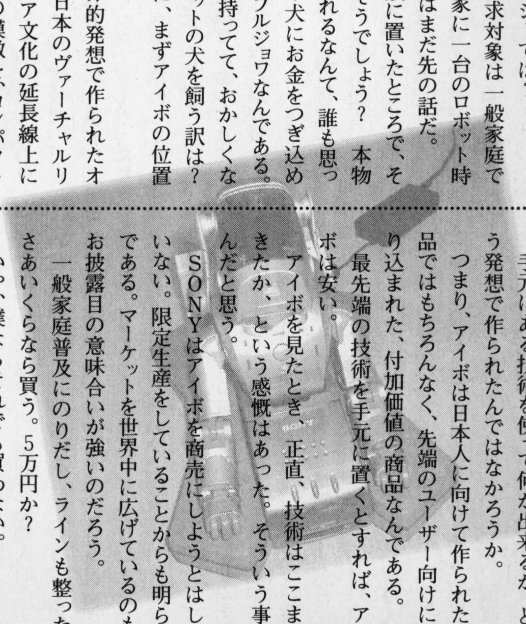
僕はアイボを、アメリカ的発想で作られたオモチャだと考えている。日本のヴァーチャルリアリティは、元来ミニチュア文化の延長線上にあるのだ。日本人は現実の模倣を、コンパクトにとらえることで文化としてきた。

我々のリアルとは、敢えて言えば、本質のみを切り取って小さく再現することなんだ。

しかしアイボはデカイ。おまけにリアルだ。

開発者の方はリアルにしすぎると気持ち悪くなったので、動きを簡略化したという旨の発言をなさっておられたが、それにしたって、やっぱり妙に生々しい。

これはもうアメリカンなんである。言い換えれば、テクノロジーを飼うという事だ。



手元にある技術を使って何が出来るか、という発想で作られたんではなかろうか。

つまり、アイボは日本人に向けて作られた商品ではもちろんなく、先端のユーザー向けに絞り込まれた、付加価値の商品なんである。

最先端の技術を手元に置くとすれば、アイボは安い。

アイボを見たとき、正直、技術はここまできたか、という感慨はあった。そういう事なんだと思う。

SONYはアイボを商売にしようとはしていない。限定生産をしていることからも明らかである。マーケットを世界中に広げているのも、お披露目の意味合いが強いのだろう。

一般家庭普及にのりだし、ラインも整った。さあいくらなら買う。5万円か？

いや、僕ならそれでも買わない。

普及してしまっては、既に先端の価値はなくなっている。ペット育成ゲームに5万は出せないのだ。

すると、やはり目的のはっきり見えたオモチャの方が、僕は良いのだという結論になってしまう。

アイボの欠点は遊びどころがわからないトコだよね。それよりも、『どこでもいっしょ』をやるかな。安いし。

ということで今回は、チョン。

（兵庫県　松本健一）

アイボ、1月末にこれまでの抽選販売が受

アイボ（その他）
メーカー：ソニー／価格：¥250,000／発売日：'99年6月1日

注生産に切り替わりましたね。ただ価格は25万円と据え置きのままで、これから真価がはっきされると言えそうです。松本さんの指摘通り、何でも小さく、軽くするDNAを持った我々に対して、アイボはまったく新しい存在感を持って登場しました。その違和感はどこから来るのか、独自の考察力が素晴らしいと思いました。

【通算1ポイント】

3ポイント獲得記念投稿

28号　エレメカ

野球盤の詩'99

チャレンジ・ベースボール

ぼくは、野球がへただ。リトルリーグも、学校の野球部も、ぼくには無縁の存在だった。だからぼくにとって、子供の頃から野球と言えば野球盤でやるものであり、テレビゲームでやるものだった。いま一番好きなのは、ゲーセンにある『チャレンジ・ベースボール』である。

マウンドから投げ出された(というより転がされた)ボールをバットで打ち返し、「OUT」「HIT」などと書いてある穴にボールを入れる。当然遠くまで飛ばすと長打になる。基本的には野球盤の構造がそのまま踏襲されていて、それに映像がついてくるということから、おそらく野球盤とテレビゲームの両方からヒントを得ているのだろう。

なぜこのゲームに熱中してしまうのか。ぼくは最初、昔遊んだ野球盤へのノスタルジアかと思っていた。しかしそれだけではない。派手な映像やサウンドがついている、ということもある。しかしそれも十分な説明ではない。やはり魅力の核心はゲームのシステムにある。このゲーム、一人用、二人用の二つのプレイパターンがあり、一人用はストーリー仕立てになっていて、さまざまなチームと戦い、勝ちぬいていくという仕組み。例えば「9回裏・0—1　2点取って逆転せよ」といった勝利条件が示され、それをクリアしながら各地を転戦する。

この様子が、まるで自分がプロのプレイヤーとして大陸を横断しているかのように作られているのだ。アメコミ風の映像とサウンドが、その気分をさらに高揚させる。盛り上げ方のタイミングも絶妙。プレイヤーが、持っているパワーを全力でプレイにぶつけるのを見ていると、非常に気持ちがいい。

そういえば、思い出のなかのぼくは、三振ばかりしていた。しかしこのゲームなら何とかなる。しかも臨場感溢れるサウンドが気持ちを盛り上げてくれ、あたかもいっぱしの大リーガーになったかのような気分が味わえるのだ。そう、野球音痴を一瞬にしてメジャーリーガーにしてくれる。そこに、ぼくは惹かれたのだと思う。出来ることなら、僕も一流の選手に混じって白球を追いかけてみたい。でもそれが出来ない相談だからこそ、せめてゲームの世界ではスーパープレイヤーでいたい。しかも自分で実際に球を打つ感触まで感じ取れるのだ。熱中しないわけが無い。

本物の野球よりも野球盤の方が好きと言う風変わりな子供だったぼくは、野球盤の中ではヒーローになれることに快感を覚えていたのだろう。現実では到底かなえられない名選手への夢。それは今もこのゲームの中に生きている。

（埼玉県　山岸啓之）

スポーツゲームの魅力の本質は、簡単な操作で凄いプレイができること、と聞いたことがあります。でもそれはテレビゲームの専売特許じゃない。しかも「9回裏～」というシチュエーション限定のキャンペーン形式は、実にエレメカ向きなんでしょうね。

というわけで、ついに山岸さん3ポイントゲット！　おめでとうございます。本誌でのライターデビューは順調にいけば32号の予定。皆さん注目してください。

特別企画　ライター志望部門

あともう一歩でした！

毎号たくさん送られてくるライター志望部門の批評文。その中からあともう一歩で掲載を逃した、惜しい批評を寸評と共に掲載！

27号募集

『サガ・フロンティア2』は何を言いたかったのか？

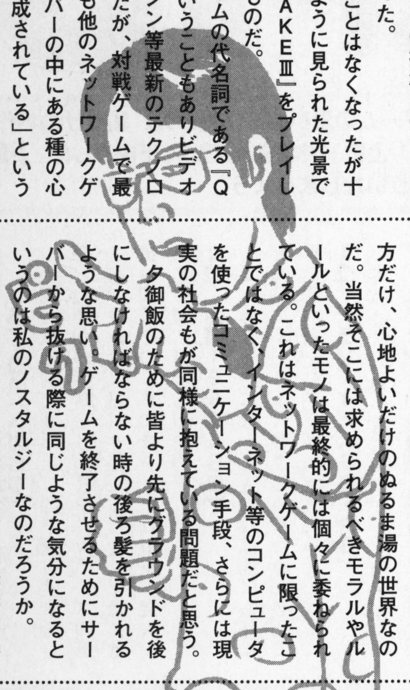
　僕が作り手側の意思がくみ取れなかったのはＳＦ２のストーリーのコンセプトです。パッケージには「歴史を様々な視点から体験できる」と書いてありました。まず一般の冒険者側は通常のＲＰＧのと何ら変わっているとは思えませんでした（それは気楽な冒険者を歴史の傍観者として描いたからかもしれませんが）。為政者たる「ギュスターブ」とその他為政者の視点で語られるストーリーも、歴史的視点などという大したものは感じませんでした。なぜならキャラクターの「立場」の描き方に変化を感じなかったからです。同じ時代の冒険者、為政者それぞれの「立場」からの様々な出来事に対する捉え方、アプローチの絡みを描写するということです。しかしこの『ＳＦ２』では冒険者は歴史的背景と関係なく冒険をしているし、為政者の方は為政者同士で利己的な権力闘争に明け暮れてます。分かり易いですが「歴史を様々な視点から体験」している気にはならず、主人公が多いためかショートシナリオによってキャラクターが入れ替わるために、このキャラクターはすぐにいなくなるのでは？　と思ってしまうとキャラクターをじっくり育てていく楽しみも持てない、悪い相互作用ばかりを感じました（年表があるが、あんなものにゲームの経過が書き記されることを「歴史」と呼ぶ気なの？）。

　歴史を描こうとすれば戦争というものは避けられず、そこに「戦争を作り出す意志」のようなものを描き出さなければなりません。『ＳＦ２』、また大方のゲームでも戦争を作り出す意志＝「為政者の意志」です。確かに為政者の意志も関係あるでしょうが、僕は戦争を作り出す意志たるものは「大衆の欲心、不平、不満、不安」が大きな要因に思えます。それらが形となり易いものとして、経済的衝突、人種的衝突、文化習慣、宗教による衝突があげられると思います。そしてこれらによる大衆の総意（作為、不作為共に）＝戦争の原動力だと思います。僕が思うに、どんな政治体系を取っていようとも大衆の総意（たとえ扇動されていようが）に沿わない戦争など存在しないのです。それを踏まえた上での戦争のドラマというのは大衆の中の一個人として冒険者、為政者の戦争に対する作為的、不作為的な影響力、または無力さ。冒険者、為政者の歴史の流れに飲み込まれていく中での人間性の美しさや醜さ、喜びや悲しみのドラマです。しかし戦争を為政者、また自分以外の「社会全体の」所為にしようとする個人無責任主義がゲームの世界観の中にも濃厚に存在しています。ゲームの作り手側はその辺を考慮せず稚拙な「王子様」のストーリーを描くのはかってですが「歴史の視点」を描こうと思うなら配慮が足りない気がしました。そして僕は作り手側に、ゲームが歴史を描くとき適切な「戦争に対する意志」を描けるゲームを切に願います。

（石川県　真柄完）

29号募集

『QUAKEⅢ』ノスタルジー



私が小学生の頃というと学校が終ると自宅へランドセルを置いたらすぐさま近所のグラウンドへと急いだものだ。そこでは既に草野球が始まっていて友人たちと上級者、野球の上手な近所のお兄さんなんかが楽しそうにプレイしている。彼らは「じゃあ次の打席お前な」と来たばかりの私をすぐに仲間として迎えてくれ、下手なスイングで空振りなんてしようものなら散歩していたどこの誰だか知らないオッサンからバッティングの指導を受けるなんてこともしばしばだった。

今では殆ど見かけることはなくなったが十数年前には当たり前のように見られた光景であり、これは私が『QUAKEⅢ』をプレイしていてふと思い出したものだ。

ネットワーク対戦ゲームの代名詞である『QUAKEⅢ』。話題作ということもありビデオカード必須の3Dエンジン等最新のテクノロジーに目を奪われがちだが、対戦ゲームで最も注目されるべきモノも他のネットワークゲームと同様に「対戦サーバーの中にある種の心地よいコミュニティが形成されている」という点ではないかと思う。

対戦サーバーに接続すると、既にゲームを行っている者達がいる。挨拶もせずに撃ってくる者も居れば『HELLO!』とメッセージをくれる者もいる。しかし入ってきたばかりの私を仲間として迎え入れてくれる点では同じだ。そう、ここには現代社会が失ったと言われて久しい子供達のコミュニティに似た心地よさを持った世界が広がっている。

しかしながら欠点がないわけではない。我々はコミュニティの中で単に遊ぶだけでなく、色々な物を学んだ。それはケンカのやり方から年上の者との付き合い方、年下の面倒の見方など社会に出るのに必要なモノばかりであった。しかしネットの世界では学ぶことは遊び方だけ、心地よいだけのぬるま湯の世界なのだ。当然そこには求められるべきモラルやルールといったモノは最終的には個々に委ねられている。これはネットワークゲームに限ったことではなく、インターネット等のコンピュータを使ったコミュニケーション手段、さらには現実の社会もが同様に抱えている問題だと思う。

夕御飯のために皆より先にグラウンドを後にしなければならない時の後ろ髪を引かれるような思い。ゲームを終了させるためにサーバーから抜ける際に同じような気分になるというのは私のノスタルジーなのだろうか。

（大阪府　雨降地固丸）

【真柄完さんの寸評】

立場の描き方、という着目点はユニークですが、内容が『SF2』の批評から離れて、自身の考える戦争ドラマ論に傾斜したのが残念です。そのため内容が批判に終始してしまい、建設的ではありませんでした。むしろ「戦争ドラマは本来こうあるべきで、『SF2』のコンセプトも非常に近いのだが、描き込みの不足で、物足りないものになってしまった。むしろこのようにすれば良かったのではないか」と述べられれば採用だったでしょう。また、「てにをは」や文末の処理（「～思います」）の連続など、文章が荒い点も気になったので、読み返してみて下さい。

【雨降地固丸さんの寸評】

文章がわかりやすくて良いですね。現実社会とネットゲームにおけるコミュニケーションの相似点という切り口も、決して間違ってはいません。でも、ちょっと平凡かな、という気がしました。これが『QUAKE』『ウルティマオンライン』の登場直後なら採用だったんですが……。

実はネットゲームの本質がコミュニケーションの楽しさにあることは、もう語り尽くされています。今後はもっと別の切り口、または深い考察が必要でしょう。たとえば『UO』と『QUAKE』のコミュニケーションの質の違いに注目したり（前者はより深いが閉鎖的、後者は浅いが開放的）、ハードやインフラの問題を分かり易く指摘して業界を批評する（『バーチャロン』などKDDのオン・デマンド回線で重量課金ではなく定額課金ができないのはなぜか、など）といった方向性があるとベストだと思います。

例に挙げたみなさん、何の断りもなく掲載して申しわけありませんでした。でも真のライターを目指すなら、他者の意見を聞くことも重要ですよね。きっとまた投稿してもらえると信じています。頑張って下さい。（小野）

花は野に咲けゲーム花

僕の私のゲームベスト10

みんなの胸の奥に仕舞われた素晴らしきゲームの思い出。僕だけの、私だけの名作が溢れています。そんな心の名作の中から、上位10本を選んでいただきました。「僕の私のゲームベスト10」、しっとりとお送りいたしましょう。

1位　LUNAR THE SILVER STAR（メガCD）
人間賛歌のシナリオと、繰り返し流れる音楽との調和が素晴らしいRPGシリーズの第一弾。余計な後日談を描くことなく、ボス戦後の興奮そのままにスタッフロールへ突入するEDが、とても印象的。

2位　西暦1999（SS）
これほど夢中になったACGは他にありません。ロボトミー人形を集めるため、必死でレーザー網をくぐりました。

3位　グランディア（SS・PS）
本当は言いたい事がたくさんあるんだけど、ここはギドのセリフを借りて一言。「オイラ、君が好きさ。ジャスティン。」

4位　シャイニング・フォースⅢ（SS）
シナリオ2の終わらせ方が憎らしい程にうまかった。「く～っ、こんな所で終わるのかよ」

5位　トゥームレイダース（SS）
楽しかったんだけど、クリアまでにめちゃくちゃ疲れたという思い出のせいで、2や3に手を出すのを躊躇しています。

6位　AISLE ROAD（メガCD）
3DのRPGは、イベントがいつ起こるか予測出来ないところが面白い。ダンジョン内で何気なく扉を開け部屋に入ったら、ラスボス戦になった。

7位　ファンタシースター　千年紀の終わりに（MD）
数あるRPGの中で、このシリーズの戦闘シーンが一番カッコイイ。Ⅱの対マザーブレイン戦、Ⅲの敵キャラクターの変な動き（ラスボスが宝箱の中にいるのはどうかと思ったけれど）、そしてⅣは全てがグレードアップしていた。

8位　倫敦精霊探偵団（PS）
疑似MDゲームだから。

9位　ファイナルファンタジー（FC）
生まれて初めてプレイしたRPGであり、シリーズ中唯一プレイした作品です。

10位　シャダムクルセイダー（GG）
ゲームギアなのに、やたらと印象に残っているRPG。EDに流れる音楽がとてもきれいなメロディーをしていました。

（広島県　ぶんちゃ）

1位　弟切草（SFC）
PS版もオリジナルを超えられなかった!?今やっても面白い。荒削りながらも美しいグラフィック最高！

2位　ロマンシング サ・ガ（SFC）
フリーシナリオRPGの先がけ。何をやっていてもラスボスまで行けるのにはびっくりしたけど感動!!

僕の私のゲームベスト10



千葉県　ぷるのすけ

3位　トラバース（SFC）
とにかくイベントが楽しい。SFCのRPGではロマサガの次に好きだ！　イベント増やして移植してー！

4位　デビルサマナーソウルハッカーズ（PS）
イベントが増えてダンジョンが増えてスプーキーが助けられて…。もうバッチリだ！

5位　ポリスノーツ（SS・PS）
ゲームでこんなに感動した事なかった。ヘタな映画観るならコレをやれ！ってカンジです。

6位　メタルギアソリッド（PS）
小島氏は本当にゲームってプラットホームで映画作れるなーって思った。ラストの一言に鳥肌立った！

7位　カルドセプト（PS）
バランス良くってアキがこなくて…。大宮ソフトさんありがとうっっ！　私はフィールドのチビキャラが好きだ！

8位　ブルーフクラブ（PS）
あの「英国の秘密クラブに行ってる」感と目が離せない展開が緊迫してて好き！

9位　街（SS・PS）
「花火」で泣いた！　隆士を助けたい。…マジで。コレは実写でやった方がイイと思う。

10位　ジ・アンソルブド（SS・PS）
……いや……私……UFOオタクって呼ばれてるし。「矢追～UFOを追え」も持ってるし……。好きなんだもん！

（兵庫県　真嶋勲）

1位　ヨッシーアイランド（SFC）
誰もが認める2D活劇の王者。この十傑の中にあっても、アイディアの質と量は他を遥かに圧倒。はたして二十一世紀中に、これを超える大傑作が出現するのか⁉

2位　ロックマンX2（SFC）
2D活劇史上、最も洗練された活劇（アクション）性をもつエックス。

3位　ロケットナイトアドベンチャー（MD）
ジェットコースター活劇を正に体現！

4位　リンクの冒険（FCディスク）
謎解きやアイテムの多様性はSFC版やN64版より見劣りするが、着実に成長していくリンクの勇姿。旅情を感じさせる世界の広がり。そして活劇性。シリーズ随一である。

5位　ガンスターヒーローズ（MD）
2D活劇で初めて「ボス戦原理主義」を明確に提示した記念碑的傑作。

6位　バトルトード（FC）
その、ぶっとんだ発想の数々に衝撃を受けた。飛躍したアイディアをちゃんとゲーム化させた手腕も見事。さすがレア。

7位　悪魔城伝説（FC）
秀逸な活劇性をもった3人の仲間キャラ。特にせむし男のグラントが白眉。その常軌を逸した曲芸的活劇は伝説となった。

8位　スーパーマリオコレクション（SFC）
象徴であり、古典でもある傑作集。これをやらずして2D活劇を語るなかれ‼

9位　重装機兵ヴァルケン（SFC）
絵づらや演出だけのゲームじゃない。シチュエーション活劇としても横綱級。

10位　2010ストリートファイター（FC）
ゲーム批評では完全にイロモノ扱いされていた。たしかに十傑に入る猛者ではないが、名誉回復のため、あげました。主人公の活劇性や次元ドアシステムに可能性と魅力を感じる。

（大阪府　2D活劇党）

1位　ヴァンパイアセイヴァー(AC・SS・PS)
バレッタ様。バレッタ様がいれば何でもいいの……。

2位　シルエットミラージュ(SS・PS)
主人公シャイナ。あんなちんちくりんにここまで萌えるとは。嫌味にならない自己愛っぷりがたまらんのですよ。

3位　サイキックフォース(AC・PS)
うちの弟はエミリオに萌えています(怖)。

4位　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム(AC)
ポニーテールでスパッツのエンジェランに一票。

5位　仙窟活龍大戦カオスシード(SS)
ヒロインの絵柄に惚れて買ったのに、いざやると華翼仙に萌えてしまった。

6位　神機世界エヴォリューション(DC)
実はまだやってないが、リニアのためにDCごと買おうかと悩み中。

7位　クリスマスナイツ(SS)
サンタ姿のクラリスが?(バカ)。

8位　ぽっぷるメイル(SFC他)
鎧の下がレオタードとは恐れ入った(さらにバカ)。

9位　Kanon(PC)
名雪。「くーっ」とか「らっきょうも好きだもん……」とか、萌える要素満載だ(?)。

10位　ToHeart(PC・PS)
マルチよりあかり萌えなのです。
以上、俺様的萌えゲーベスト10でした。これが載る頃には、私はきっと後悔しているでしょう。

(京都府　AUGUレオ)

1位　NiGHTS&クリスマスナイツ(SS)
台詞無しで深い物語が伝わってくるのがすごい。ゲーム本編を喰いかねないBGMも最高。DC版を待つよ、中さん。

2位　テトリス(AC他)
ブロックの接着速度が絶妙だったアーケード版がベストテトリス。パジトノフさんがゲームから遠かった人なのが逆に幸いしたのでは?

3位　リブルラブル(AC他)
操作タイプをCに設定、2個のコントローラーを重ねて輪ゴムで合体させると具合がいいです、SFC版。ナムコ黄金期のモニュメント。「ありがとう」を言いたいのは僕の方ですよ、岩谷さん、佐藤さん(29号参照)。

4位　ゼルダの伝説　時のオカリナ(N64)
「死とはモーツァルトが聞けなくなること」とはアインシュタインの言葉。ならば全てのゲーマーの死とは「宮本作品が遊べなくなること」言い過ぎかな。

5位　痕〜きずあと〜(PC)
シナリオライターの実家周辺がドラマフィールドの下敷きになっているので、他県民よりも感情移入しまくりです。高橋龍也氏は、ジャイアンツの松井や大関出島よりも偉大な郷土のヒーローです。

6位　七ツ風の島物語(SS)
「ゲームのせいで少年達がすさんでいくザマス!」とか言ってるクソババアの鼻先に突きつけてやりたい感涙ゲーム。雨宮監督に映画化して欲しい。

7位　風来のシレン(SFC)
石橋を叩いて渡り、火中の栗を拾う至福の日々は一生続くと思います。チョコボビジネスの犠牲になったことは、みんなで忘れましょうネ、中村さん。

8位　メタルギア2　ソリッドスネーク(MSX)
「東西の壁が崩れても、心の壁は崩れてないのよ」って台詞がありましたよね。ポリゴンを待たずして、ゲームが映画に肉薄した瞬間です。旧シリーズを現行機に移植してください、小島様。

9位　ドラゴンクエストII(FC他)
ラスボスを根性でねじ伏せたときの安堵感、達成感は後発RPGには真似しようにもできません。MSX版(涙ぐましいスクロールがすごい)のみのイベントで、「あぶないみずぎ」を入手するとムーンブルクの王女があられもない姿を見せてくれたという記憶が確かにあるのですが、幻だったのでしょうか。

教えて堀井さん。

10位　ロックマン2（FC他）
ガキ向け・高難度は偏見。ただし4以降は無視。溜め撃ちが便利すぎて、いろんな武器をやりくりする楽しみが薄れてます。本人がいなくても、カプコンには藤原イズムを大切にして欲しい。

（石川県　大石勝男）

1位　ガーディアンフォース（SS）
すごく難しくてクリアできない。でも好き。死ぬまでやる。

2位　ダライアス外伝（SS）
良い感じ。音楽も好き。

3位　わくわく7（SS）
サターンの格闘ゲームの中で一番良く出来ていると思う。好き。

神奈川県　撞頭



4位　ストリートファイター　リアルバトル　オンフィルム（SS）
変な実写。好き。

5位　紫炎龍（SS）
プレイしてるとなんだか口の中が酸っぱくなってくる。好き。

6位　セガラリー・チャンピオンシップ（SS）
980円で買ったんだけど、その10倍の価値はあると思った。

7位　ジーベクター（SS）
密かに好き。作ってる人たちが楽しそう。

8位　アースワーム・ジム2（SS）
洋ゲーもいいなと思った。ナイスジム・ナイスミミズ。

9位　ネクストキング（SS）
かなり遊んだ。なんとなく好き。

10位　首領蜂（SS）
続編『怒首領蜂』よりも設計思想と美意識が崇高で好き。

（東京都　あしかが）

1位　ワンダープロジェクトJ2（N64）
ジョゼットとの日常が楽しかった。ジョゼットがプレイヤーから（僕から）独り立ちするED、『DQ』でも『FF』でも泣いた事のない僕が、切なくて悲しくて嬉しくて泣けた。

2位　ToHeart（PC・PS）
漢（おとこ）なら萌えろ。そして泣け。

3位　真・女神転生（SFC）
僕は何のために戦ったのだろう？　ニュートラルでクリアしたのだが、EDで疑問と虚しさを覚えた。

4位　マリオブラザーズ（FC）
初めは上の段にも上がれなかったなぁ。

5位　スーパーマリオブラザーズ（FC）
今でも体が覚えてる。初めてクリアできたアクションゲーム。

6位　スターフォックス64（N64）
ラストの父の台詞「強くなったな、フォックス」振動パックよりもしびれた。

7位　ゼルダの伝説　時のオカリナ（N64）
ワクワクとドキドキとハラハラ。ゲームの面白さとはこういう事だ。

8位　ドラゴンクエスト？（FC・SFC）
FC版は途中で放棄してしまったが、SFCでクリア。RPGの王道だ。

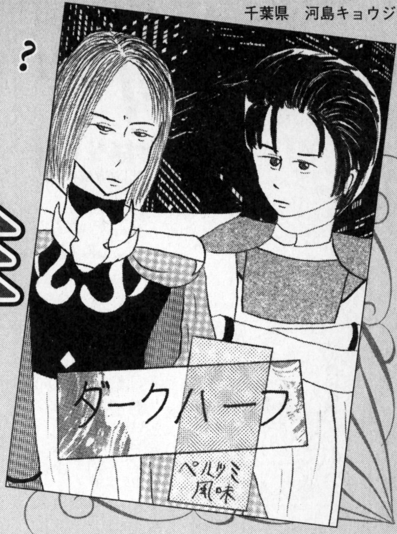
9位　ラリーX（AC）
幼稚園児の頃、近所のデパートの屋上でハマった記憶がある。僕の「ゲーマー遺伝子」はこの時発現した。

10位　テトリス（GB）
今もハマれる。中毒性高し。

（茨城県　超議長）

千葉県　河島キョウジ

Where is my mind ?
私だけの名作



数多く寄せられた「私だけの名作」投稿の中でも特にそのゲームへの「愛」が強く感じられた投稿3本を紹介しよう。私だけの名作は、永遠に不滅です……。

『闘いの挽歌』

私はここ数ヶ月、ブームに載せられて昔のゲームソフトを買い集めている。そして最近、以前からずっと恋焦がれていたソフトをついにゲットする事ができた。その名は『闘いの挽歌』。カプコンが10何年か前にファミコン用ソフトとしてリリースした横スクロール型のアクションゲームだ。

　物語は、主人公リュウが悪の軍団の帝王アキレスを倒し、恋人らしき女性を救うというもの。雰囲気としては「北斗の拳」に似たような感じか。当時、様々なアクションゲームがリリースされていたが、その中でもこの作品は特に面白かったという記憶がある。

　その理由の1つは、剣と楯を駆使したアクションが小気味よく面白いという事。主人公は剣を振るって上下に攻撃する事が可能であり、また逆に楯を使って上下そして頭上への防御を行う事が可能だ。もちろん敵も主人公と同じように攻撃または防御してくるから、1つ1つのアクションに単純ながらも攻防の駆け引きがあって楽しいのだ。

　2つめの理由は、出現する敵がなかなかユニークで手強い奴が多かったという事だ。だんごむしのように転がって主人公めがけて攻撃してくるアルマジロン、嫌らしく上下攻撃を使い分けてくるトロージャン（主人公と同じような奴）、空を飛んできて爆弾を落としてくるスカイジャイロなど様々な攻撃手段を持つ敵が現れては主人公を苦しめる。特に最終ステージで出てくるハンマー振り回し野郎キングスリークや最終ボス、アキレスなどはゲーム中1、2を争う強敵で（当たり前か）、最初に出会った時などあまりの攻撃の激しさに反撃のタイミングが掴めず、ただ楯を構えて防御に徹する事しかできなかった。更にこれらの敵がたとえ雑魚であっても他の敵キャラとコンビネーションを組んで登場する事で常に緊張感を持ってプレイできるところもいいと思う。敵は上下、そして頭上から次々と攻撃の雨を降らせ、その1つ1つに楯を使ってきちんと対処していかないとあっという間にライフが削られてしまう。かと思うと、突然主人公の持つ楯を吹き飛ばして防御不能状態にする攻撃もあるから怖い。

　アクションゲームがそれほど得意ではない私にとって、このゲームは少々難しいのだが、それでも経験を積んで冷静にプレイすれば何とかクリアできる難度設定なども素晴らしいと感じる。私が特に思い入れのあるこのゲームだが、残念ながら懐かしゲームを特集した書籍などの中にレビューや紹介文を見た事がない。もし機会があればこの作品を取り上げて欲しいと思う。また古いソフトゆえ、この

作品を遊ぶ事のできる機会はそう多くはないだろうが、チャンスがあればぜひ遊んでみて欲しい。そうすれば、そこに確かなアクションの面白さを感じる事ができると思う。

（大阪府　壱岐元）

『アシュラブレード』

私がこれから紹介するゲームはシステムやグラフィックに斬新さやインパクトがあるわけでは無いが、制作者とユーザーの関係について深く考えさせられた作品である。それは'98年12月にフウキ商会から発売されたアーケードの2D武器格闘ゲーム『アシュラブレード』、同時期に大手から2D格闘ゲームが出たこともあってか見たこともないアーケードゲーマーも多いと思う。プレイしたことがある人も、このように『アシュラブレード』を認識しているだろう、「グラフィックが古臭くゲーム内容も近年の格闘ゲームのようなスピード感や攻撃の過激さが無く、時代遅れの格闘ゲーム」と。

こうした認識は一面的には真実と言えよう。実際に初心者がプレイした場合『アシュラブレード』は外から見るとスローで単調なキャラの動きしかできない。一方、流行の格闘ゲームの場合は初めてプレイする人でもスピード感のあるラッシュで攻めまくることができる。ギャラリーとして見比べた時、どちらが面白そうに感じるか、当然後者だろう。

しかしである。これが両者のゲーム性の違いを象徴していると言えなくもない。

結論を言おう。『アシュラブレード』とは「プレイヤーを甘やかしすぎず実力を忠実に反映する」格闘ゲームなのだ。近年の格闘ゲームの大きな流れに「攻撃面の強化、高速化」が挙げられる。これにはプレイヤーに対してより爽快感を味わってもらうことや、「待ち」といった嫌われる戦法を弱体化させる狙いが作り手にあったのだろう。常人の反射神経では防ぎきれない攻撃の数々が生まれ、格闘ゲームは攻撃しやすくゲーム性が変化していった。プレイヤー側がこうした流れを受け入れていったのは、自分が猛ラッシュを喰らうのは苦痛だが、逆に対戦相手を圧倒する快感はそれ以上だったのもあるだろう。それよりも大きな理由に思えるのは「簡単に自分が強くなる感覚を味わえる」ことだ。極端な話、ある一つの操作を覚えるだけで上級者でも見切れない攻撃をしかけられるのだ。病みつきになるのもわかる。しかし、私はここに疑問を持つ。プレイヤー自身は腕を上げたと言えるだろうか？　強くなったのはゲーム内のキャラの技であり、プレイヤー自身の操作テクニックや勝負の勘が磨かれたのでは無い。シューティングゲームの連射装置を当たり前に思って自分の手での連射が面倒になるように、こうした格闘ゲームに馴れすぎると、自分自身で創意工夫して戦法を作るのが面倒になってしまう副作用があるのだ。

こうしたものぐさなゲーマーが多い時代は『アシュラブレード』にとって不運だった。このゲームも最近の過激な攻撃を前面に押し出した格闘ゲームの作りと無縁な訳ではない。ただ方向性が違うのである。

このゲームは万能な技を極力排するかわりに、状況を選んで使えば絶大な効果を発揮する一長一短の技が多く用意されている。最初から強い技に頼るのでは無く、まず自分のキャラの強さを発揮できる場面を作り出すことが求められるのだ。

具体的な例を一つ挙げておこう。ライトニングというキャラの必殺技ライジングスラッシュは、コマンド入力が下溜め上＋ボタンの一見ただの上昇型対空技だ。ところがこのゲームにはシステムにガードキャンセルがあるので、入力が簡単なこの技は相手の攻撃をガードしたのを確認してからほぼ確実に反撃することができる。これだけだと待ちになってしまうようだが、溜め技は一定時間をすぎるとガードキャンセル不可になるし、他に有効なガードキャンセル技がないこのキャラは、溜めを維持して接近した時、つまりジャンプ攻撃で相手に飛び込んだ直後の数刻に鉄壁の

防御を発揮できるのだ。こうした調整はゲームのあらゆる部分で見受けられ、各キャラの得意分野を発揮するまでの過程がていねいに作られている。

こうしたことを理解していれば『アシュラブレード』の持つキャラの強さが他の格闘ゲームに劣らない、いやむしろそれ以上に鋭いものであると気付くはずだ。プレイヤーに手軽に強さを体験してもらおうとするあまり繊細さを欠いてしまう格闘ゲームが多い中、『アシュラブレード』の提示したキャラの強さは理論的にも美しく、ひときわ輝いている。このゲームが理解されなかったのは、メーカーのブランドが弱いことやグラフィックが古臭いこともあるだろう。願わくば続編を。ゲーム内容のレベルの高さに見合う分の外見的な演出(地味な技のエフェクトを強化する等)が備われば、プレイヤーも注目するはずだ。

そして何より、プレイヤー側もゲームの面白さをただ与えられるのを待っていても仕方がない。制作者側のより手軽で分かりやすいことを目指す努力がプレイヤー側の感受性を鈍らせてしまうのは悲しいことである。プレイヤー側にゲームに対する積極的な探求心があればこそ、制作者側の試みも報われるのではないだろうか。

(千葉県　真実の徒)

『ダークハーフ』

ゲーム批評に、『ダークハーフ』の批評文を何度も送っているのは私ですが、もう一度書かせてもらってもいいですか？

『ダークハーフ』とは、エニックスのSFCソフトで、ジャンルはいわゆる「ファンタジーRPG」です。でも、ただのRPGじゃなくて、おそらく世界初（？）の「ZAP」…じゃなくて、「ザッピングRPG」なのであります。悪を代表する魔王・ルキュと、善を代表する人間・ファルコを交互にプレイするシステムになっています。

このゲームは、私はすでに6回もクリアするほど気に入っているのですが、どこが面白いのかと聞かれると、まず「魔王を演じる時の気持ち良さ（悪さ？）」を挙げます。

悪の主人公・魔王ルキュは、千年前に「英雄神ローダ」と、6人の聖騎士たちにより封印されたが、長い年月を経てよみがえり、ローダたちを探す旅に出るわけですが、彼は人間を殺して自己の力としたり、魔法でモンスターをしもべにすることができます。この、人間を殺しまくったり、モンスターを死ぬまでこき使ったりする感覚が気持ち良くて、そして恐ろしいのです。とはいえルキュは、ただの残酷な殺人者ではないし、聖騎士たちへの復讐も、好きでやっているわけではないのです。話を進めるとそのあたりがよくわかります。ルキュはただの邪悪な存在ではなく、もっと誇り高い存在なのです。

そして、ルキュの復活から7日後に、「最後の戦い」が始まります。ここでは、ルキュかファルコかどちらかを選び、選ばなかった方と戦うのです。エンディングは全部で4つありますが、どれもすばらしいエンディングだと思います（以前は「それほど良くない」と言っていたのですが）。

エンディングを迎える時に感じる、切なさとかやりきれなさといったものは、今までのRPGでは味わえない感覚でした。そしてこれほどまでに「魔王の誇りと哀しみ」を表現したRPGも、他にはないと思います。この『ダークハーフ』、作品として見れば中途半端で、出来の悪いRPGかもしれません。しかし、愛すべき部分もたくさんあるのです。ゲーム批評には、それを認めてほしかった。

余談になりますが、本作は「ファンタジー」として見ると、あまりにも底が浅く未完成でいわゆる「名作ファンタジー」にはおよばないでしょう。でも、そこがすばらしいのです。未完成だからこそ、プレイヤーの心の中で、新たな物語が果てしなく生まれていくのですから。

(千葉県　河島キョウジ)

読者あっての本ですから。

読者の皆様へ、編集部より愛をこめて。

FROM GAME-HIHIYO WITH LOVE!

50円切手を
貼ってピョン。

と、いうわけで3度目の「読者あっての本ですから」です。いかがだったでしょうか。たった2年くらいまえの話が、もう歴史の一こまくらいに感じませんか。本当にゲーム業界の流れは早いです。「ドリームキャスト買う?」とか「64DDっていつ出るのかなぁ」など、あの頃はあんなことを考えていたんだなぁとか、逆に今と昔で全然思っていることが変わってないなぁ、なんて思ってもらえると嬉しいです。

話は変わりますが、毎号ゲーム批評にはだいたい300通くらいの読者アンケートと、読者投稿が届きます。よく「編集部の人たちは本当に葉書に目を通してくれているのかなぁ」なんて思ったりすることがあると思いますが、編集部全員で、一字一句読んでます。葉書に励まされたり、叱咤されたり、いろいろですが、読者の皆様のメッセージに支えられながら、創刊号からずーっと雑誌を作り続けることができました。本当にありがとうございます。

実は僕は過去にゲーム批評以外の編集作業に携わったことがほとんどなく（1年だけパソコン雑誌を作ってました）、他の雑誌のことはよくわからないのですが、おそらくゲーム批評読者の投稿はレベルがかなり高いです。機械式のマークシート形式では絶対に出てこない、アンケート1枚1枚に味があります。また読者批評のコーナーに寄せられる投稿は、一般投稿、ライター志望部門、どちらも相当深い洞察力と表現力で書かれているなぁと感心しています。読者の皆さんも、これだけは誇りに思ってください。

そんなわけで30号までのフラッシュバックも一段落がつきました。ゲーム批評本誌はこれからも31号、32号と前へ進んでいきますので、変わらぬ声援と投稿をお願いします。編集部に寄せられる皆さんの声がゲーム批評を作らせていると考えても、過言ではないのです。ではまた「読者あっての本ですから」でお会いしましょう。でも2年は長いよね。もっと間隔を短くすることはできないのかな。それも皆さんの投稿があっての話になるのですが……。

（ゲーム批評　小野憲史）

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから3

投稿ゲーム批評3
第7巻第4号通巻52号
2000年3月5日発行
定価750円（税別）

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	武内静夫
編集長	小野憲史
デスク	松井　真
編集部	山内智和
表紙イラスト	菊地徹彦（トレジャー）
本文イラスト	脳みそホエホエ
	永坂貴志
販売営業	長谷川安次
	河合秀晃
広告営業	小山睦男
	五十嵐健一
デザイン	（株）マイクロハウス クリエイティブ事業部
	小野　瞳
印刷	図書印刷株式会社
真の制作者	ゲーム批評読者の皆様

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
　　　　FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
　　　　FAX.03-3551-1208
広告部　（株）キルタイムコミュニケーション
　　　　TEL.03-3555-1202
　　　　FAX.03-3297-0180

EDITOR'S ROOM

編集部から

えーと、ノストラダムスの大予言も見事にハズレまして、世界的に大騒ぎになったY2K問題も無事に通り過ぎ、ついに2000年がやって来ました。みなさんお元気ですか？　ゲーム批評編集部です。

まだファミコンで『スーパーマリオ』とか『アイスクライマー』なんかを遊んでいた頃、「2000年になるとゲームってどうなるんだろう？」なんて色々考えて、それはそれはバーチャルリアリティが究極的に進んで現実とゲームの区別がつかなくなるよっていうSF映画みたいなことを空想したもんです。そう言っている内に、ほら、アッと言う間に2000年ですよ！　ビックリドッキリですね！

2000年もきっと様々なことが起きるでしょう。プレイステーション2の発売とか、ゲームボーイアドバンスとか、iモードとゲームのリンクとか、『ドラクエVII』の発売（ホントに待たされてるなぁ）とか……。

そうした激動するであろう2000年のゲーム世界（業界という言い方は、嫌だな）を、ゲーム批評は独自の視点で見守り続けたいと思います。そのためには、引き続き読者の皆様のご支援が必要です。今後ともゲーム批評をよろしくお願いいたします。それでは「読者あっての本ですから4」でまたお会いしましょう！

（編集部）

PRESENT

左のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選で30名様に
「ゲーム批評バックナンバー表紙テレカ5枚セット」
（選択はできません）をプレゼントいたします。
当選者は「ゲーム批評」Vol.33で行います。

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

画廊［GAROU］～MARK OF THE WOLVES～

PART.2

というわけでイラストギャラリーのPART2です。ゲーム批評では随時イラストを募集しております。最新ゲームのイラストはもちろん大歓迎ですが、思いっきり古いゲームだと逆に目立って掲載率アップする……かも。とにかく皆様のゲームキャラに対する熱い思いで今後もイラストを拵えて送ってくださいませ！

FOR YOUR EYES ONLY!



福島県　ちえる



長野県　高峰秋良



宮城県　かんだ



北海道　きりしま光太郎



埼玉県　守屋なおと



大阪府　中植智恵子

ISBN4-89637-004-X
C2079 ¥750E

この**本**は、ゲーム**批評編集部**に寄せられた**批評**、**イラストなどの投稿**と、「ゲーム批評」第21号から第30号までの**読者アンケートハガキ**をもとに構成した**「投稿ゲーム批評」**の**第三弾**です。本文中、読者の声や批評に関しては、あきらかな**事実誤認**、**誹謗中傷**、**差別的表現**、**文字**、**文章**の明らかな**誤り**を除いて、**原則**として編集部は**手を加えておりません**。この**投稿ゲーム批評 読者あっての本ですから3**は、ゲーム批評読者の**生の声**を**そのままお送りする**ことを**目的**としています。

（ゲーム批評編集部）



平成12年3月5日発行第7巻第4号通巻52号
発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：マイクロデザイン出版局
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3551-9563（編集） FAX03-3551-1208

定価：本体750円
※消費税が別に加算されます

POST CARD

近日公開
「ドラ●もん
のび太50円
切手を貼る」
（ウソ）

1040041

東京都中央区新富1－3－7ヨドコウビル
マイクロデザイン出版局
投稿ゲーム批評
読者あっての本ですから3
アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事　3つまで
つまらなかった記事　3つまで
どんな記事が読みたいですか
この本を購入した理由
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
「ゲーム批評バックナンバー表紙テレカ5枚セット」を差し上げます。